电脑应用和娱乐的第一选择 总第90期

大众软件

2001 01

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

Empire Of The Angel

新天使帝国

■ 专题综述

2000年中国IT界10大事件

2000年中国IT界10大风云人物

■ 实用软件

关于SB live！使用的总结报告

捕捉与监控Live WebCam

■ 硬件评析

Intel P4处理器全面评析

■ 专题企划

2000 环球游戏新闻回顾

■ 前线地带

铁血联盟 II——未完成的交易

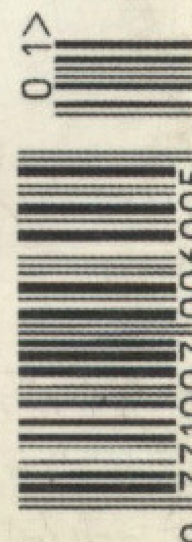
银河英雄传说V

■ 攻略指引

猴岛小英雄IV——逃离猴岛

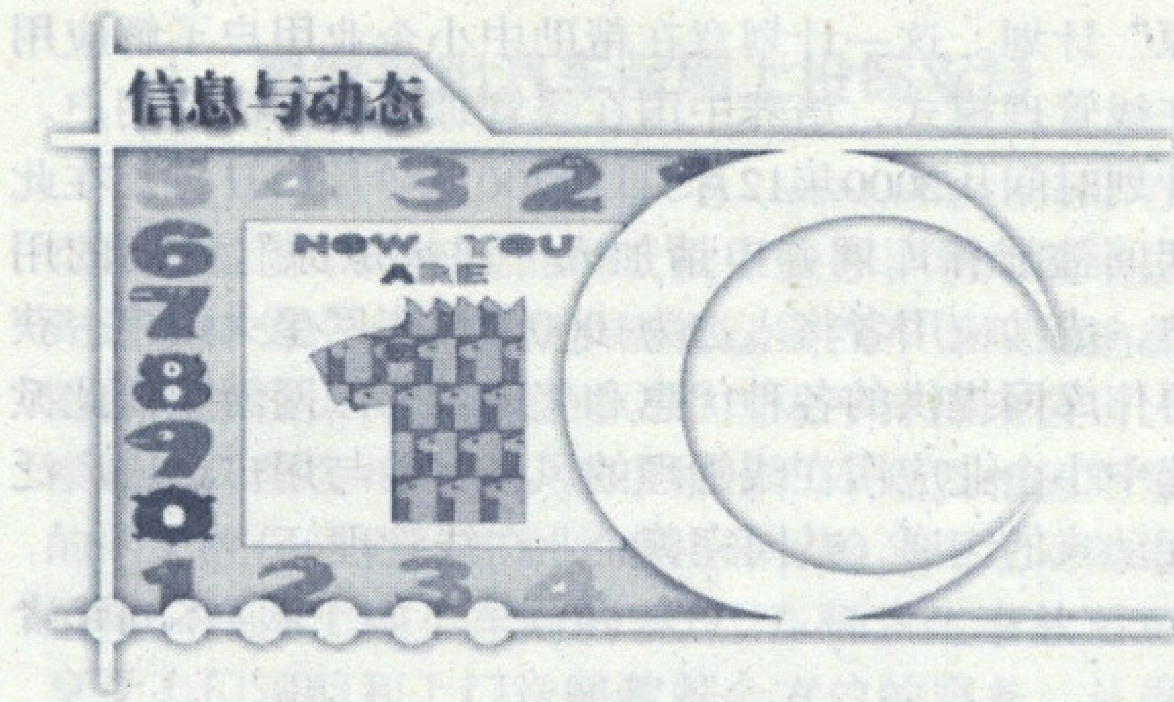
明星志愿2000

零售价 ￥：6.50元


ISSN 1007-0060

点击全屏

邮发代号：82-727 刊号：ISSN 1007-7464 CN11-9203/TP 批号：新出音管[2000]065号



中国资讯科技与风险投资高峰会

2000年年底，中国资讯科技与风险投资高峰会在深圳召开。包括微软、IBM、诺基亚、DFJ、Broadview国际等在内的600多名海外著名的投资银行、风险基金、资讯企业的代表参加了这次会议。他们从专业角度集中检阅了中国高速发展的资讯科技产业，并寻觅中国有潜力的资讯业投资项目。此次峰会由总部设在美国硅谷的中国互联网集团CIG（China Internet Group）主办，人民日报人民网(www.people.com.cn)和美国著名的媒体RED HERRING协办，并得到了国家信息产业部、科技部和深圳市政府的大力支持。人民网还专门为此次峰会设立了专题网站cis2000.people.com.cn。据悉，"中国资讯科技与风险投资高峰会"今后将固定每年一次，"中国互联网创业与风险投资大会"将固定每年两次。这组会议将成为中国资讯业与风险投资界规模最大、规格最高的系列盛会。

本刊记者

微软与中国长城资产管理公司签约

2000年年底，微软（中国）有限公司和中国长城资产管理公司在京签署全面合作意向书。根据协议，中国长城资产管理公司将采用微软的企业级平台产品和解决方案，完全在微软的企业级技术平台上建立自己的业务和管理系统。这是微软（中国）有限公司继中国工商银行之后，在中国金融行业实现的又一次大规模技术合作。这次中国长城资产管理公司率先采用的微软企业级平台产品，包括了微软最新发布的.NET企业级服务器产品系列中的Windows Server 2000 Advanced、Site Server、SQL Server 2000和Exchange Server 2000等。这些重要产品及其解决方案，将有效提高中国长城资产管理公司的工作效率和管理水平，使之能够迅速应对金融市场的瞬息万变。

本刊记者

金山牵手IBM

在2000年年底，国内和国外知名产品之间的相互渗透渐渐露出端倪。IBM公司在其全新系列的NetVista机上首开先河，第一次和中国软件厂商金山公司合作。在其捆绑软件中选用了金山的WPS2000和金山词霸.net2001。为此，金山公司对WPS2000和金山词霸.net2001进行了一整套的定制修改服务。用户将使用到的WPS2000专业版，比一般的OEM版更专业更全面。在结构上，金山公司还根据Netvista的消费群作出特别设计，集中体现在编辑模版与全界面的定制，比如在WPS专业版中调用了大量WPS公文版的模板，以利于政府机关及公务员的日常办公及文件处理等等。

本刊记者

Intel联想主板展示活动

从2000年11月到2001年1月14日，Intel和联想主板联合举行主题为"联想主板 周末沸点——INTEL—联想携手力推815E主板"的大规模市场活动，为广大主板用户详细介绍联想i815E主板SX2E的性能特色。该活动覆盖北京、上海、广州等21个全国重要城市，展示活动在当地的最主要电子市场举行。Intel和联想主板的工程师将一起出现在活动现场，通过讲座、演示等形式，帮助用户了解Intel i815E产品。活动中还安排了丰富有趣的小游戏、以及各种有趣的抽奖活动。

本刊记者

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯毅 李靖
蔡旋 任良 大胖子 费江枫
程嘉 孟祥军 汪军 祁玲
祝佳音 黄翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵挺 李宾
吴瑞川 郦彦卿 黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

新浪与中国频道合作

2000年12月，新浪网（www.sina.com.cn）与中国频道（www.chinachannel.com）结成战略合作伙伴，以充分发挥各自的资源优势，拓展互联网增值技术服务空间，整合双方的技术和市场优势，共同促进电子商务在中国的务实应用与发展。双方合作的第一步，就是从12月11日开始举办为期1个月的“轻松建网站 逍遥美国行”的大奖赛。大赛内容多样，旨在促进国内企业和民众上网热情，促进电子商务的发展。

本刊记者

NetValue发布中国互联网测量数据

2000年12月，国际知名的互联网调查研究公司NetValue在京向业界公布了第一份针对中国互联网市场的数据测量报告，它包括互联网用户详细的人口结构及互联网公司的真实表现，并将国内市场与亚洲及欧美国家进行比较。与国内传统方法不同，NetValue通过网下样本用户采集与网上技术跟踪测量实现其数据测量。



NetValue建立并获得了一个特殊而详尽的互联网用户网上行为数据库，并为网站及投资者展示一幅完整的消费者网上行为全景图。NetValue亚洲区总裁李德玲强调，中国将是未来最大的网络市场，NetValue将把全球最公正的评估、调查技术带给中国，促进中国互联网市场的理性发展。

本刊记者

数据库管理系统Tamino

2000年年底，华彩软件与德商赛克科技（Software AG）于京正式发布了全球第一套以纯XML为基础的数据库管理系统——Tamino。此项产品是世界首先依据纯粹且标准的XML格式进行资料储存与读取的信息服务器。XML能够支持各种界面、资料之间的转换，整合企业资源，降低营运与管理成本，企业可以更方便地进入电子商务和全球信息网之中。Tamino是利于资料储存与读取的信息服务器，还是能够将企业资料转换为Internet物件，提供资料交换和应用程序集成环境同时又支持Web的完整资料管理系统，同时也是数据库项目开发者的强大工具。

本刊记者

伟库网“星火燎原”计划

近日，用友集团伟库网在京举行“迎接在线管理时代来临”新闻发布会。会上，伟库网宣布全新升级其在线财务管理产品及服务系统，正式启动“星火燎原”计划。这一计划意在帮助中小企业用户了解应用在线管理模式，培养中国在线管理市场的模范用户。计划时间从2000年12月5日到2001年3月15日。凡在此期间注册伟库网并申请加入“星火燎原”计划的用户，成功应用者将入选为1000名伟库网星火用户，获得伟库网提供的各种优惠和奖励。伟库网希望借此掀起中小企业应用在线管理的风潮，并与用户达成广泛互动式的沟通，共同完善企业在线管理。

本刊记者

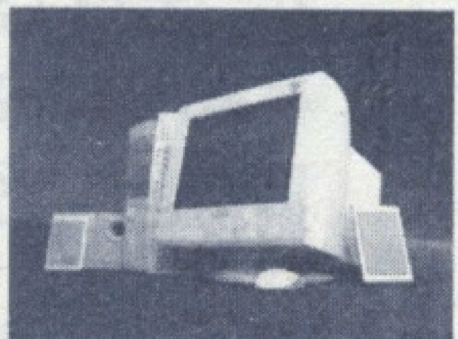
你好万维网推出B2B免费咨询服务

近日，为推动中国电子商务的发展，你好万维网（www.nihao.net）全面推出电子商务解决方案免费咨询业务，建立了“你好万维网电子商务解决方案中心”。该中心将通过在线咨询的方式为政府部门、企事业单位及网络公司等各个领域的相关用户提供系统化网络应用解决方案的免费咨询服务。咨询者可以了解到成熟的行业企业解决方案，了解到其他企业网建中遇到的问题，并结合自身特点寻找最优的解决方案。

本刊记者

恒生电脑促销活动

恒生科技发展公司于2000年年底全面推出新品上市促销活动，在产品配置大大提高的基础上，保持价格不变，并捆绑其它优惠外设产品。恒生此次推出的新品共有6款，包括罗马8600、8733A、8800和维也纳9866、9800B、91000A，全部配置恒生的多功能键盘和滚轮鼠标，并在国内电脑厂商中第1个预装最新中文版的Microsoft Windows Me操作系统。此次活动主要设在北京的蓝岛大厦、西单商场、王府井百货大楼等商业中心，活动时间从2000年12月9日到2001年的2月11日。



本刊记者

综艺达免费赠送e商2000

综艺达公司从2000年12月起向全国5万余家硬件经销商免费赠送其最新版本的e商2000网络商务管理系统电脑行业版，总价值近5000万元。综艺达公司的e商2000电脑行业版是专门为IT行业定制的系统，可广泛应用于电脑硬件、软件、配件、办公设备、通讯设备等行业的零售和批发。综艺达公司举办此次免费赠送活动，旨在让全国的硬件经销商充分了解e商2000产品的性能，并使广大硬件经销商在业务管理中迈上新的台阶。

本刊记者

易保推出汽车险网上投保平台

近日，易保网上保险广场（www.eBao.com）在北京市场推出了汽车险的网上投保服务，利用网络这一先进媒体为广大车主提供理智选购汽车保险的途径。易保与中国人民保险公司、中国太平洋保险公司、华泰财产保险公司合作，联手推出汽车险及相应附加险的网上投保平台，建立了车主和保险公司之间的电子桥梁。在网上购买车险的客户，车辆发生事故后可以享受上门理赔和上门送赔款等全方位的服务，从根本上解决车主的后顾之忧。

本刊记者

英特尔增加通信基金

2000年年底，英特尔公司总裁兼首席执行官贝瑞特宣布将扩大英特尔通信基金的数额和支持范围。英特尔通信基金总额将从2亿美元增加到5亿美元，支持重点扩展到无线通信领域，以促进英特尔网络与通信战略的开展。贝瑞特先生指出，随着通信设备种类的不断增加、网络性能的迅速提升和通信内容的日趋复杂，电信业界将面临各种挑战。他呼吁电信业支持开放式标准，以在降低成本的同时促进发展和革新。



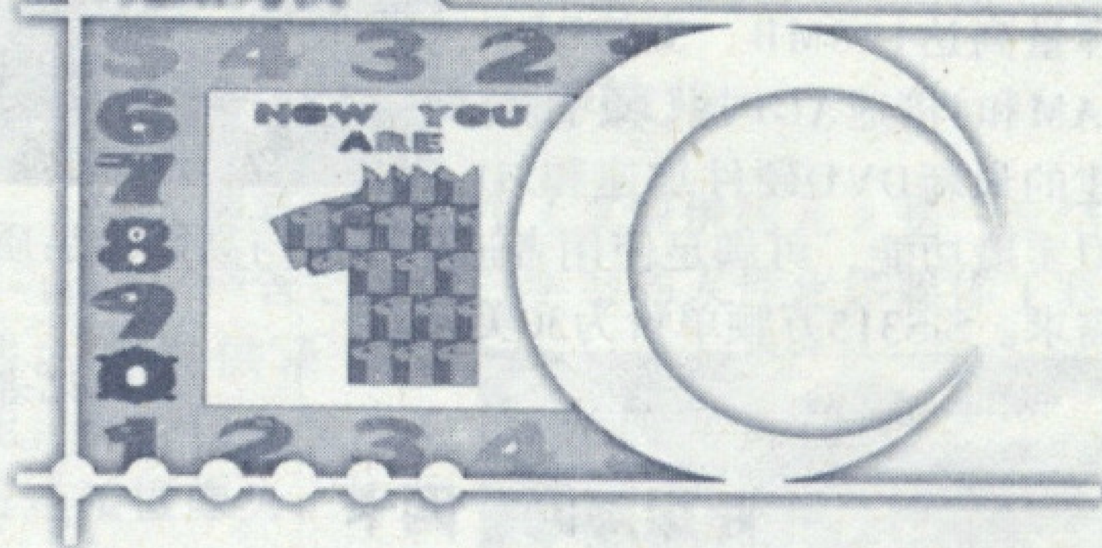
本刊记者

大众软件 2000 年 11 月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
影视超人+舞街高手	街机游戏库
会声会影4	霹雳奇侠传
我行我速3.0	笑傲江湖——精忠报国
超级解霸白金版	模拟游戏大全
KV3000+	创世纪企业王国(中文版)
金山快译.net2001(升级版)	网络三国
COOL 3D 3.0中文版	新神雕侠侣
金山毒霸(标准版)	仙剑奇侠传
金山词霸.net2001(专业版)	万王之王
瑞星仟禧世纪版	梦幻模拟战 I

综合类

MP3流行宝典罗大佑篇	成功心理(精华版)
大众软件光盘2000/12	MP3流行宝典张惠妹篇
小说月报	MP3流行宝典张雨生篇
个人电脑防守反击黑客技巧 I	五笔数码学习班
MP3流行宝典王菲篇	驱动之家（7CD）



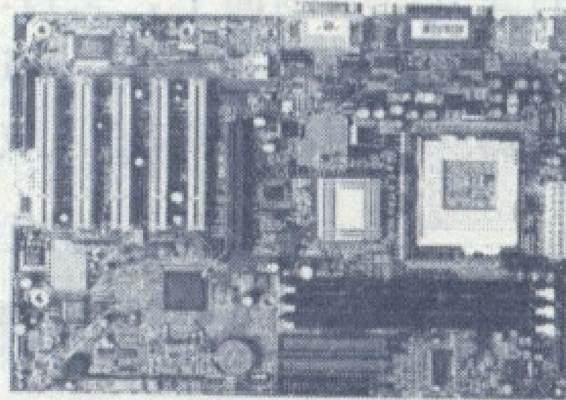
红网系列主板

近日，由红网科技公司研发、设计和制造的系列主板推向市场。主板采用“智能BIOS”技术，这是一种对硬盘资料和CMOS数据进行保护的技术，可以在数秒内恢复硬盘上被意外删除或破坏以及硬盘被格式化后的数据。此功能内建于主板BIOS中，不占用任何PCI/ISA扩展槽和IRQ/IO地址等硬件资源，还节省了传统购买扩展卡的投资。主板中的“网易通”系列，采用4组USB接口，其中2组USB接口集成网络控制晶片，可使系统对系统的硬盘数据高速传输，支持17部系统共用1台或多台Modem同时上网。

本刊记者

钻石i815EP芯片组主板

DFI CS60-EC（82815EPMCH/ICH2）主板采用新的i815EP芯片组，基本上继承CS65-EC（i815E）的电路板规格设计，保持了CS65-EC的主板设计、性能和超频能力。DFI CS60-EC随板附送Overclock Cruise超频软件、Hardware Doctor系统监测软件和PC-cillin 2000杀毒软件等实用工具。其中，Overclock Cruise是DFI公司开发的视窗智能超频软件，通过控制主板上可编程的时钟发生器，调节SYSTEM BUS、PCI、AGP、DRAM的运行频率及VCO核心电压，实现真正意义上的硬件超频。该主板价格将在950元左右。



本刊记者

矽统科技芯片

2000年年底，矽统科技又推出一系列新的芯片产品。其中有支持DDR DRAM的开放架构整合单芯片SiS635与SiS735。开放架构式产品的特点在于它并未整合绘图功能，为广大消费者提供了更多的选择空间。二者万颗单价皆为27美元。新产品中还有首颗



256-bit 2D/3D、支持T&L引擎的高性能绘图芯片SiS315，内存容量高达128MB，支持DDR DRAM和4倍速AGP接口，同时内建的最新DVD硬件加速和3D虚拟实境功能，可满足使用者追求高速与高影像品质的需求。SiS315万颗单价为30美元。

……本刊记者

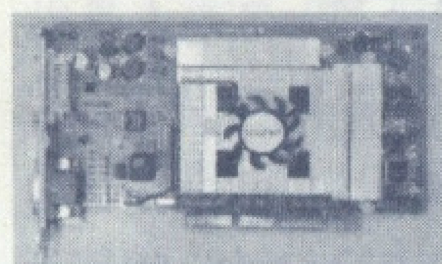
“超级魔网”网卡

近日，致福讯息(北京)公司在大陆推出“超级魔网”网卡。该网卡遵循IEEE802.3、IEEE802.3u标准及PCI2.1规范，采用全双工/半双工模式32位PCI总线，支持Plug-and-Play自动配置和ACP&Wake-on-Lan功能，支持Windows95/98、Windows NT3.x/4.x、Windows2000、NetWare 3.x/4.x/5.x、Linux等多种主要操作系统，并能够自动识别10/100M网络，符合DMI标准，加强了服务器的联网性能和可靠性。

……本刊记者

丽台显卡新产品

这款新品WinFast GeForce2 Ultra采用nVIDIA最新出品的GeForce 2 GTS Ultra，具备第二代T&L绘图引擎及NSR与全屏幕反锯齿功能，完全支持DirectX及OpenGL，采用4倍速AGP接口，并搭配64MB、4ns的DDR显存。该显示卡每秒可处理高达3100万个三角图形，并具备每秒10亿个像素及20亿个材质的图形产生率，是迄今为止全球绘图速度最快的个人计算机用显示卡，可在2048×1536的高分辨率画面下，支持32位全彩画面输出。此外，这款新品还配备WinFast DVD播放器、丽台特有超频利器SpeedRunner和超强散热风扇。



……本刊记者

SONY推出12倍速DVD-ROM驱动器

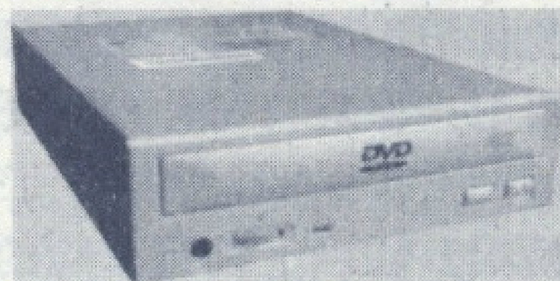
近日，SONY公司重返DVD-ROM市场，推出1款高性能、高品质，同时兼具12倍速DVD-ROM和40倍速CD-ROM读取能力的DVD-ROM驱动器——SONY DDU1211。这款DVD-ROM对读盘能力保持着优良的纠错性能和兼容性；另外加入了独特的SAS技术，利用数层走珠感应，聚于光碟不平衡的反方向，消除读取DVD及VCD时的跳线现象，令稳定性达到极高水平。SONY DDU1211零售价约为980元。



……本刊记者

源兴DVD-ROM

2000年年底源兴微电子推出10倍速DVD-ROM，其CD的传输速率为32×，DVD为10×，传输规格为Ultra-DMA33，可以支持8cm和12cm等多种不同规格的盘片。该产品配备512KB高速缓冲存储器，光学读写激光头。它的寻道速度小于90ms，支持各种光盘格式。参考价格为860元。



……本刊记者

昂达50倍速光驱

此款新型光驱专门针对国内用户量体设计，使用全钢机芯、DDSS双层悬浮动态平衡系统和独特的提速降噪音功能，使光驱运行时更加稳定，噪音、震动大幅度降低，增强了光驱的读盘能力，延长了使用寿命。在读盘、纠错及使用寿命等各方面均有上佳表现。光驱最大传输速率为7800KB/s，最高读速度50×，平均寻道时间95ms，重1.03KG，参考价420元。



……本刊记者

金盾6090系列安全电脑

近日，浪潮电脑公司宣布：在Intel公司推出最新P4处理器的同时推出2款基于P4的高端商用安全电脑——浪潮金盾6090和6090A。该系列产品在传统PC主板结构上形成了两个物理隔离的网络终端接入环境，并设置两块硬盘，分别对应因特网和局域网，保证局域网信息不会被因特网上的黑客和病毒破坏。内外网和硬盘构成的网络接入和信息存储环境各自独立，并只能在相应的网络环境下工作。另外，为进一步加强安全防范，金盾6090系列电脑还在机器内设置系统恢复功能、网络安全设施和USB加密匙。

……本刊记者

快速以太网交换机

ZONET的ZFS3000系列快速以太网交换机，面向广大中小型企业、办公室和家庭用户。产品分为4个型号，分别是ZFS3005/3008/3016/3024，每个自适应端口都具有即插即用功能，都能够自动检测并适应10/100Mbps的工作速度和半/全双工模式操作。

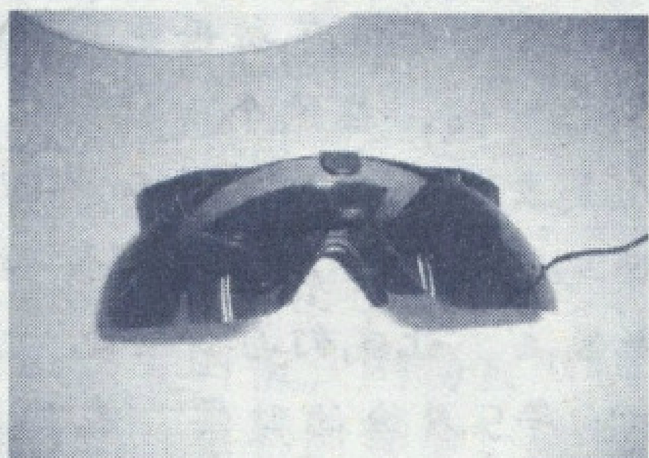


多于1K MAC地址的内存储空间，半双工操作背压流量控制，有效地减少了交换机在接收数据和传输数据时的丢包率，增加了整个网络数据的吞吐量，提高了运行效率。

……本刊记者

体验3D效果的眼镜

由诚洲生产的ADI眼镜3D-100，通过ADI M系列显示器来实现3D效果，不会影响游戏的速度，对任何显示画面都可以产生立体感。眼镜加入了可翻起的遮光镜，对重影现象做了一定补偿。眼镜连有一个红外探头，可以感知信号，并控制左右眼镜的通透切换。眼镜没有和主机的直接连线，只要把红外探头别在胸前，大概对准显示器上方的红外发射头就可以了，玩家在使用时自由移动不受限制。该产品已上市，约300元。



……本刊记者

赛门铁克网络安全软件

2000年岁末，赛门铁克公司在中国市场首次推出针对于个人用户的互联网安全套装软件——诺顿网络安全特警2001简体中文版，同时还有两个单品：诺顿个人防火墙2001简体中文版和诺顿防病毒2001简体中文版，以满足用户不同的需求。这3个软件新品均已通过公安部的防病毒软件评测。安全特警2001整合了所有保护互联网安全和隐私的要素，提供给用户更便捷、更有效的保护。个人防火墙能控制互联网到PC以及PC到互联网的所有连接，屏蔽入侵企图。安全特警还包括全新的诺顿防病毒2001，它能够在所有入口点保护电脑免受病毒和恶意代码的侵袭，包括电子邮件附件和互联网下载文件。

……本刊记者

私人律师

北京万众合力公司和天安亿友公司近期推出《私人律师》软件，软件中收录了基本类、房产类、劳动类、消费类、婚姻类等12个大类的法律常识，法律（建国至今全国人大颁布的各项基本大法）、法规（国务院及所属各部委自建国以来颁布的所有法规规章）两个数据库和标准合同范本大全、法律文书全库共16个部分的法律知识，资料全面，最大限度保障了数据的准确性和权威性。《私人律师》适用于国内家庭用户、非法律专业工作人员和任何想了解相关法律知识的普通用户。软件界面友好，易学易用，零售价为28元。

……本刊记者

真情伊妹儿

树人最新工具软件《真情伊妹儿》是一套结合E-mail、声音、影像、字型的人性化多媒体工具软件。它提供录音功能，支持扫瞄仪，还可连接摄像头，传送AVI动态影像。该软件采用最新文字嵌入技术，可将所有用到的文字嵌入到档案中，并且将资料压缩成最小档案，方便网络传送。软件的操作界面可任意更改，还可加密保护。软件内附多种卡片如生日卡、贺年卡、圣诞卡等，并可自行设计卡片加入。零售价：28元。



……本刊记者

英语电影教程

《英语电影教程》是外研社新推出的专业英语读、听、说多媒体教学光盘。该软件由北京外国语大学应用英语学院副院长朱维芳教授主编，有交互式功能、点击翻译、跟读录音、巩固练习等。教材共分为3册，每册由精选的9部外国经典影片组成。3册各有侧重点。上册重点在于语言的融会贯通。中册则侧重于对西方深层文化的理解，兼顾语言教学的同时偏重于西方文化的介绍；下册是对多元文化的学习比较，侧重于跨文化交流。这套光盘每册市场定价25元。



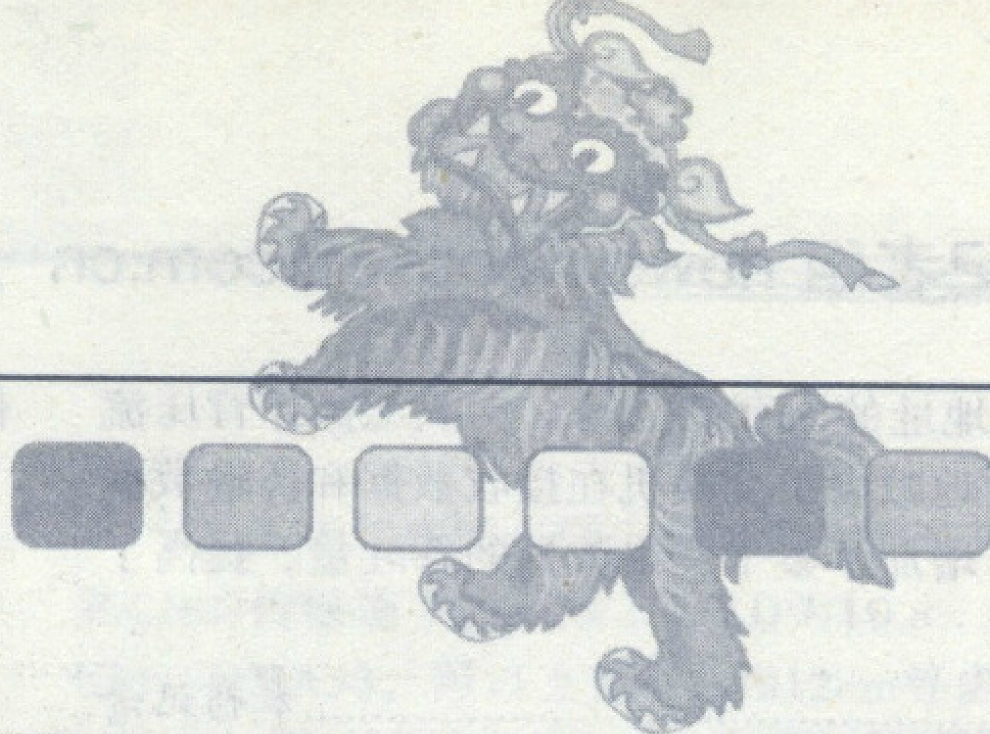
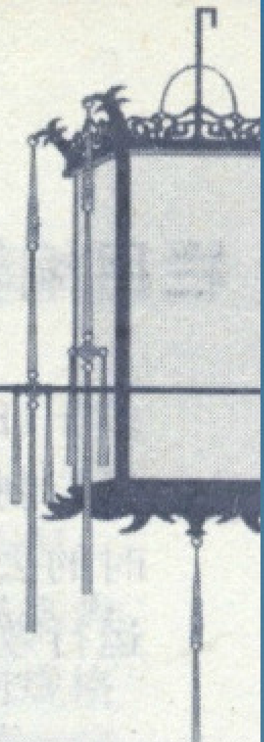
……本刊记者

巴比伦翻译软件升级

近日，巴比伦公司(Babylon.com)将其为800万注册用户提供参考信息的免费软件升级为最新的3.1版本。自动升级的新版本提供给使用者一个更加清新的界面和更加简便的操作环境。巴比伦单击翻译软件的特点是向用户提供直接访问搜索引擎和在线百科全书的功能。当用户点击一个英语单词，在用户友好界面中将会出现搜寻和参考站点。这两个站点直接与在线百科全书相连，所以当用户打开它们时，所有有关所选单词的信息，包括相关词组、引申含义，甚至和所选词相关的机构、书籍等都有所介绍。

……本刊记者

编辑导语


拜年了，拜年了，祝大家新年好，新世纪好，圣诞快乐，哎呀，今年的好日子怎么都连在一起了，我拜年拜得手指都疼了（哈哈，是打字打的）。日子总是过得很快，不经意间，我们真的走进了新世纪（2001年），走进了曾被我们无限神往的时代，在这个时代里，天空是碧蓝的，空气是清新的，人是友善的，世界是和平的。忘掉过去的不快吧，那是上个世纪的事了，所有的烦恼和痛楚都会容进新千年的钟声而逐渐散去，让我们与新世纪一起开始。

2000年9月份的时候，我们成立了个“特别行动组”（像不像香港的“飞虎队”），旨在能给大家带来前线上第一手资料，这几个月来，我们这些成员深出浅入到游戏制作公司的第一现场和中关村的大街小巷（千万记住不是卖光盘的），编辑部会在适当时间推出这些由“血和泪”凝成的文章（哈哈，夸张、夸张）。

2001年《大众软件》也穿上了新衣，“女为悦己者容”，我们也希望我们的新面貌能给你带来一份清新，因为你们的支持，我们会更加更加努力。每年年底年初，编辑部大小编辑都会都会对该年IT界发生的大事小事进行归纳总结，做出一个专栏，不为别的，只希望能明明白白地总结过去，清清楚楚地开拓未来。

如今社会，IT界如果不出新闻的话，社会也只能在原地踏步。2000年，本来不是普通的一年，我们曾为迎接她而全球同庆，在她每一个日出日落的日子里都印满了我们深深浅浅的足迹，2000年的IT界，上演了一部活生生的大片，留给我们除了兴奋激动外还有丝丝的酸楚与无奈。

2000年，也是中国IT界值得回忆的一年，IT巨头们在这一年唱出了“分久必合，合久必分”的千年古训，上演着一部“唯我独尊”的大戏。为了能把本年度的一些精彩片段摘节给大家，我们夜以继日地赶制了这两篇专题，本刊编辑部此次评出中国IT界的十大事件和十大新闻人物，由本人执笔完成，因水平有限加之近期身体不适（日夜辛劳所致），文中如有不妥之处，还望诸位海涵，小女子这厢有礼了。哦，对了，下期我们还将推出世界IT大事和风云人物，大家一定要给我捧场呀。

再一次，希望在新的世纪里与你们同行，让我们共同祈祷，明天会更好。

瑞雪执笔。

2000年中国IT界10大事件

本刊编辑部评选

执笔：瑞雪

一、网络三巨头上市NASDAQ

新浪网在纳斯达克（NASDAQ）网络股全面暴跌的行情下于2000年4月13日逆风上市，新浪总裁王志东时称新浪稳中有升的股价是“足以令人欣慰”的；随后网易6月30日在美挂牌上市，此时人们对网络经济极力追捧的热情已经完全冷却，网易上市当天股价跌破发行价，网易首席执行官黎景辉认为“股价波动只是暂时现象，涨落是正常的，重要的是看公司的长远发展，具有竞争力的公司，股份势必会有更出色的表现。国内另一家门户类网站搜狐也于7月12日在纳斯达克正式挂牌上市。其在NASDAQ的股票交易代码为“SOHU”。

纳斯达克，曾经创造了网络股的神话，有多少位网络新星在那里一夜暴富。纳斯达克又是中国门户网站的梦想，当时中国的网站有一句口号就是：“到纳斯达克去！”到纳斯达克就意味着梦想的实现。自从中华网去年在纳斯达克挂牌上市以来，中国内地的几大知名网站就义无反顾地表示一定要到纳斯达克去，谱写新的神话。丁磊、张朝阳、王志东首先把大旗扛到了NASDAQ，没等国人兴奋的心情平静下来，中国概念股就开始跌跌不休，新浪勉强维持在每股5美元以上，网易和搜狐都徘徊在垃圾股的边缘。看来把旗帜扛过去，只是万里长征的第一步，上市不是网络公司的救命草，美金也不是那么好赚的，即使能够圈来大把的美金，可是公司的业绩不见成长，迟早也会面临ST的结果，弄不好就成了PT。但不管怎么说，能在NASDAQ的上空看见红旗飘扬，就已是一个里程碑了。



纳斯达克欢迎新浪

二、金山公司的“红色风暴”

2000年2月初，“红色风暴”正式结束《金山词霸2000》和《金山快译2000》已销售110万套，活动获得巨大成功。从1999年10月30日起消费者只需花费28元即可购买本公司新上市的两款产品——电子词典《金山词霸2000》和汉化翻译新品《金山快译2000》。3个月之后（既2000年1月）它们将回调到这两款产品的实际零售价——168元。金山公司总经理雷军为这个活动起了个名，称之为“红色正版风暴”



“红色风暴”进行时

忘记了是谁说的，世界将被软件改变，软件就是浓缩的智慧。在中国的软件业，金山公司也算是家喻户晓了。WPS曾经风靡一时，如今又刮起了“红色正版风暴”。风暴所经之处，用户无不纷纷下马抢购，这可是正版呀！28元就能买到正版！一时间，国内几家软件公司也极力效仿，20几元的正版软件随处可见，这乐坏了用户，却愁坏了盗版商，“长此以往，盗无可盗”，照此下去，哪还有“咱”的饭吃。

盗版、伪正版的风行，已严重影响到我国正版软件厂商的利益，也极大打击了他们开发产品的积极性，更在某些方面涉及到了知识产权的问题，但邪不压正，“星星之火可以燎原”，在白色恐怖包围下的中国正版软件事业随着我国对盗版打击力度的加强和政府保护知识产权的决心加大，定会日益茁壮成长，并最终成为我国国民经济的支柱。我们期待着这一天的到来。

三、中文域名

中国互连网信息中心（CNNIC）在2000年1月份推出了中文域名试验系统，正当人们完全沉浸在CNNIC的中式中文域名注册中时，全球最大的域名注册登记公司Network Solutions Inc.（NSI）从10月份开始推出中文域名注册服务，11月1日，中国互连网信息中心宣布：2000年11月7日将全面升级中文域名注册系统。



"中国"、"网络"创造了中文域名概念，霎时间，全球刮起了中文域名风，好象只要带有汉字的域名就是时尚，美国一直是互连网的老大，它不仅推出了美式中文域名，更是一路杀到中国，对中式的中文域名虎视眈眈，直接与美国过招的CNNIC表示：中文域名主权不容相让。至此，域名战正式拉开了。

四、东芝笔记本电脑风波

两名东芝的美国用户因该瑕疵"可能引起存盘错误而导致数据破坏"，向得克萨斯州联邦地方法院提起集团诉讼。巨额赔偿判决结果有可能导致东芝破产。诉讼还是和解，就在东芝做激烈思想斗争的时候，赴美近10年的李亚平买了一台东芝笔记本电脑。1999年10月，东芝便与550万美国用户达成和解协议。李亚平能得到433美元，另外还有购物券；和解金总额达10.5亿美元。2000年，李亚平回国到一家新成立的网站"千龙新闻网"工作，发现国内很多朋友也在用东芝笔记本，却没人知道此事。李认为东芝是故意隐瞒。5月8日，千龙网开通首日，他在千龙网贴出文章《TOSHIBA还要蒙中国消费者多久》。此后反响之强烈，他本人与东芝一样始料未及。

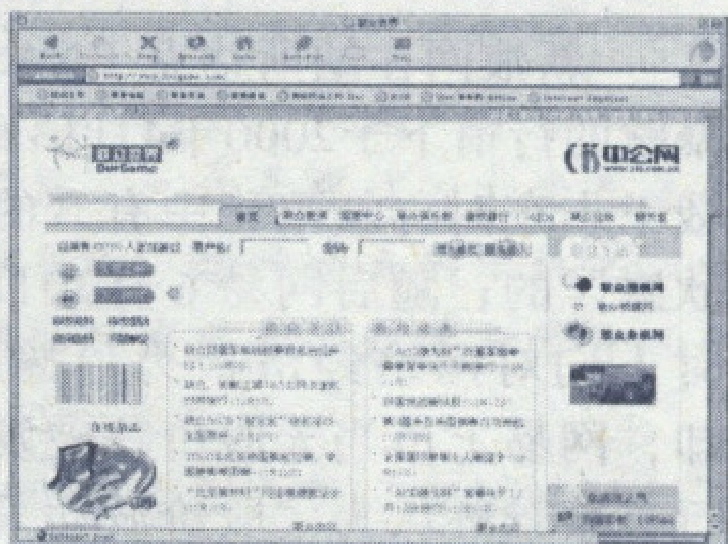


听到东芝不赔偿中国消费者一事，相信许多人一定又觉得义愤填膺，但真的应该坐下来平心静气地想一想。各国的法律不同，美国的法律可以在潜在危害存在的时候就提出赔偿要求，可是这些条文在其他国家的法律条文中并没有明确写出，我想这也大概就是只有美国消费者提出赔偿要求，而其他国家并没有任何消息的原因。我们需要冷静！

五、CNNIC网络排名，引起诸多事端

2000年7月在CNNIC公布了第6次网络排名结果后，网民及网站都传出一片嘘声，媒体更是不断爆出"舞弊拉票风波"，被众多玩家所熟悉喜爱的联众网站竟然没有进入前100名。

但凡选举就免不了出现拉票的现象，倘若你象那小布什还有些魅力，拉票时有人响应，倒也无可厚非。只怕有人本无甚能耐，光靠使出些不地道的做法来，做做假票，也买一些选票，只怕心思用错了地方，不如好好练练内功。当然选举出了差错，主办者也不是没有责任，至少没有起到监督的作用，让某些动机不纯的人钻了空子。也许CNNIC是互连网的独生子，这些年来被宠坏了，慢慢地忘记了父母老师给他的谆谆教导，以为自己是权威，也开始在工作中偷偷懒，排出了一个连父母都质疑的数据，也怪做父母的，不再给他培养一些竞争对手，让他自以为是权威。敬告CNNIC"水能载舟，亦能覆舟"，要好好努力呀。


引起巨大争议的联众网首页

六、联想，变化就是发展

2000年4月6日，整个联想集团的业务被分成两大子公司，联想首次在正式场合宣布了最新的公司业务调整情况，此次调整把整个公司的业务分为两大子公司——一个以原有的"联想电脑公司"为主体，主要负责网络接入产品和信息产品，以及ISP和ICP的服务；另一个以原"联想科技发展公司"为主组建"联想神州数码有限公司"，主要负责以电子商务为中心的网络产品，以及为客户提供全面的系统集成方案。

2000年，对于中国电脑制造业的老大联想来说是值得纪念的一年，先是要拖着庞大的身躯全面进军互连网，后又把联想分成两个子公司。一个继续"联想电脑公司"的辉煌，在世界PC家族中抢占一席之地，另一个则担起转行的重任，誓在全新的领域中再创辉煌，杨元庆、郭为两位少帅分别执掌两公司的帅印。



七、搜狐收购 ChinaRen.com

2000年9月14日，搜狐在香港宣布，正式签署搜狐公司收购中国最大的年轻人社区网站ChinaRen.com的最终协议,完成收购后的搜狐网站将拥有780多万的注册用户及每天4400万的网页浏览量，此次收购将产生国内最大的互联网门户网站。

张朝阳的手和陈一舟的手紧紧地握在了一起，画面定格在此，搜狐正式收购ChinaRen.com，成为中国最大的门户网站。1+1>2，这是管理学定理，搜狐是网友们经常浏览的网站,其网站排名挤进三甲，ChinaRen.com曾是年轻人最大的社区，公司运作良好，而且其在线活动也是倍受年轻人亲睐，一个超级网站并购了一个一流网站，除了在网站高层人事管理方面需要商榷外，最重要的还是要考虑如何能在新世纪为中国，为互连网写下辉煌。不管新浪、网易此时的心情是如何复杂，张朝阳已带着他的新伙伴开始了新的旅程，搜狐同中国人，随朝阳升起。



八、网费大降价

中国电信有关人士：网费还要降。继2000年4月推出纵横卡、逍遥卡以包月卡的形式降低网费以后，263再次宣布降价，引起各界广泛关注。本次降价活动是263借开通95963全国统一服务号码之机展开的，上网费由原来的每小时9元降至2．4元，合每分钟0．04元。比以前的拨号上网每分钟0．15元便宜了73%。接着，瑞得又传来消息,网费降到每小时1元。

哈哈，这绝对是个好消息，对于我们这些骨灰级的网虫来说，再也不用为了每个月的网费而节衣缩食。当媒体高呼“恶性竞争”时，我们要说：我们太需要竞争了，优胜劣汰是自然界的发展规律，也是社会发展的规律。其实就我们这些网虫来看，网费降低了，ISP的帐面上看起来是少了些银子，可是因网费下降而吸引来的更多网虫以及虫虫们在网上溜达的时间来算，ISP一点也不亏，本来是一件两全其美的事，偏偏有些人给扣上个“恶性竞争”的帽子，有些时间，还是逛逛INTERNET吧。2001年，让我们将爱情进行到底，将上网进行到底。



九、北京高新技术产业国际周

2000年5月8日至12日举行的“北京高新技术产业国际周”引起了国内外高新技术企业和研发机构的关注和积极参与。尽管本届“国际周”比上届扩大近一倍，展区总面积已超过两万平方米，但开展前一个月"国际周"设定的近900个展位预定率仍已达到85%，除为外省市参展团预留部分展位外，空余展位所剩无几，世界知名企业更是无一落空。

高新技术产业的核心是知识经济，知识经济的发展深刻地改变了世界经济的面貌，特别是信息技术的不断突破，影响更是出人意料。工业革命曾经给人类社会带来翻天覆地的变化，人类文明更是获得了前所未有的进步。当前，人类正经历着又一场全球性的科技革命，它将为人类文明带来更为深远的影响。这趟末班车要是搭不上，下趟就不知该轮到什么时候了。“龟兔赛跑”的规则好象和以前不一样了，跑得快的是越来越快，慢的被拉得越来越远。新世纪,我们还要牢记科技为本的国策。



十、163.net 谁的眼泪在飞

从1999年12月开始,163电子邮局转让事件成为媒体和IT界关注的一个对象.163转让事件曾因新飞网高层的不肯露面而显得更加扑朔迷离，而有关部门的调查神秘莫测，“国有资产的流失”又让张静如成为媒体追踪的对象，原飞华公司董事长张静君和总经理胡海涛被免职，还勉强算是个处理决定外，整个事件还被蒙着一层纱，2000年，163电子邮局，这个国内最大的免费电子邮箱系统在被香港网络龙头TOM.com收购后，其前途走向如何留给国人的是一个？号。



163.net在我们的泪眼婆娑中，被TOM哥哥领走了，而且已拿到了特区的护照，张静君也走了，这位IT界的女强人在“国有资产”中跌了个跟头，半天没有爬起来。俱往矣，留住的只能是曾经与163的风雨同舟，前事不忘，后事之师。

2000年中国IT界10大风云人物

本刊编辑部评选

执笔：瑞雪

一、丁磊——28岁的首富

丁磊，比起其他超级网站的CEO可是少了许些资本，毕业于成都电子科技大学计算机通信专业，1995年第一次上网后，他立刻感觉到了INTERNET的神奇，认为中国互联网时代马上要到来，1997年，以南下广州的他伙同自己的伙伴创建了网易，并在两年之内使网易成为中国门户网站的佼佼者。2000年风头最火的人当数丁磊了，先是辞去网易的CEO，改做了CTO，有人认为这是为网易上市铺路，其后网易NASDAQ上市后，丁磊身价已逼20亿人民币，尽管是流血上市，依然成为中国互联网的首富。自称喜欢阿甘的丁磊表示，不会因为财富而影响到自己未来的生活，一直会保持阿甘那种始终拼搏、不知疲倦的精神。



二、张朝阳——建立中国最大的门户网站

2000年，对张朝阳和他的搜狐来说，意义重大。搜狐大举进军电子商务领域、搜狐上市、搜狐收购年轻人最大的社区china.Ren.com等等使张朝阳频频成为各大媒体的头条。有人说，张朝阳是一个比狐狸还要狡猾的人，就是这个精明绝顶的人，把他的狐狸网站建成了中国最大的门户网站，他本人也被邀请参加99上海财富论坛，并发表讲话，张朝阳说："能够出席99财富全球论坛，我感到非常高兴，这是搜狐的新起点，这种感觉就象乘坐飞机，体验在跑道中起飞的感觉，腾空而起，真是无限感慨。



三、王志东——中关村走出来的亿万富翁

从小到大，王志东都有一种强烈的创造欲望，正是这种欲望转变了的王志东的一生。90年代初，中关村崛起，王志东的创造技术也在这里有了发展。93年他创办了四通利方公司，97王志东又成功地引进了国际风险投资基金，98年他又成立了新浪网，并迅速发展为国内几大知名网站之一，2000年，对王志东来说又是一个不平凡的年，新浪在NASADQ逆风上市，王志东一夜间也成为了亿万富翁，有人说，王志东是一个神话，他没有浪费过任何一个机会。王志东则认为，上市是进入美国资本市场的机会，好比一支足球队终于打进了世界杯，能不能有好成绩得看自己的本事。



四、雷军——中国软件.net

雷军也是技术出身的，当年是我国写杀毒软件的第一位程序员，雷军说，自己的编程生涯是以悲剧结束的，虽然自己的程序并不比其他人的程序差不了多少。90年代初，雷军进入金山公司，负责WPS汉卡支持，从此走上了通向金山的路。可以说金山的成长离不开雷军，2000年金山软件能在中国市场上引发系列风暴，雷军也算是功成名就了。但雷军摇摇头说，我们要与微软媲美，进而成为世界的软件之王，雷军有远大的理想，虽然在别人的眼里他的理想有点狂，它却是雷军一直执著的理由。最近，金山有推出带有网络概念的"中国软件.net"，雷军表示，在互联网飞速发展的今天，这是趋势。



五、李泽楷——荣膺亚洲之星

李泽楷，李嘉诚的次子，30出头，已是拥有几百亿资产的超级富豪，被商界称为"小超人"。1999年5月，李泽楷购得"得信家"集团，改名盈科数码动力上市，在当天其股价就狂涨23倍，其身价也涨到100亿港元，2000年8月，李泽楷击败新加坡内阁资政李显扬成功收购了香港电讯，此时，"小超人"旗下公司的市值已达到了5800亿港元，直逼其父李嘉诚的长江与黄河，成为了继其父李嘉诚后香港第二富豪。随后，由于电盈集团扩张过速，引起了集团内部的负荷过重，加之世界电讯市场的普遍低迷 结果使电盈股价出现了狂泻，最惨的一天跌幅达9.87%，祸不单行，之后与几家国际大的电讯公司在合作方式



上发生了分歧，使一些本可赢利项目泡汤。看来“小超人”的路也不是一直平坦的，以后怎样能让电盈走出困境，还要李泽楷费费脑筋了。

六、郭为——克隆一个不叫联想的联想

郭为在联想多个部门干过，是慢慢地爬上联想副总裁的位置的，属于那种脚踏实地的人。“老外说，郭为是一个很vision（有远见、有前景）的人；联想的人说，郭为的长处在于领导能力；郭为自己说，他也不知道自己最擅长什么。”联想在2000年一分为二，郭为任神州数码总裁，柳传志的理想是把联想做成一个网络概念，郭为就是这个理想的实施者。有人说，柳传志把联想的今天给了杨元庆，把联想的明天给了郭为，37岁的郭为说：我希望在将来，人们在谈论电子商务的时候，会首先想“神州数码”。我们要在电子商务领域创造一个与“联想”齐名的品牌，要在中国IT界克隆出一个不叫“联想”的联想。



七、王峻涛——创造了中国电子商务的模式

在2000年度中国十位最有魅力男士的评选中，王峻涛以340票荣获首位。他的魅力是让电子商务冲出泡沫模式，飞入寻常百姓中。有位业界人士这样评论王峻涛：此君凶猛，在温和的背后，出手如风，强悍异常成了王峻涛以及8848的另外一种性格。也许正是因为他这种不屈不挠的性格，8848在互联网崛起的时候成为了中国电子商务的龙头。2000年，王峻涛带领着8848练就了系列新招，亲手推出了E-shop以及最新的E-market（网上交易市场），2000年底的时候时候，媒体又轰轰烈烈地炒起了“8848”分家，这次又是王峻涛果断出击，对8848进行了一次世纪战略变革，让消费者熟悉的B2C业务脱离了8848，对此王峻涛得意的说：“这是资本和产业完美结合”



八、张树新——我的心愿未了

张树新是本次排出的唯一位女性，在IT界叱咤风云，张树新与瀛海威有缘，是一段孽缘，1998年张树新退出瀛海而退居幕后，2000年她又因瀛海威从幕后走到台前。2000年8月，IT界传出惊人消息，张树新要以小股东的身份回购瀛海威，这是98年之后，张树新的名字又一次与瀛海威联系在一起，张树新说：“人非草木，孰能无情。”当得得知瀛海威要售股权时，我一小时就决定了要回购，可是，与中兴发的恩恩怨怨又怎是一个“情”字能了得，“落花有意，流水无情”，“物是人非事事休，欲语泪先流。”张树新的心愿最终也只能随着烟花飞散了。



九、谢文——一位成功的网络经理人被解职

2000的互联网是几家欢喜几家愁，除了几大网站上市外，接连几家知名网站出现高层人事变动，中公网的谢文就是不幸的一个。今年年初，谢文还为中公网成功融资到6000万美金，其中有联众的2000万美金，中公网的4000万美金。这次融资据说“比起所有网络公司的第一轮融资加起来还要多”，而且没有传出任何要被解聘的消息。据权威知情人透露，五一节过后，谢文从美国回来很意外地接到通知，自己被免去了职务，而且谢文的秘书被全程接送，谢文也不得回到自己的办公室。虽然海虹的总裁康健强调“这是公司内部正常的人员变动，不会影响公司的运作。”但明眼人一看就能知道，这是一场人事大变动。继张树新之后，谢文又是一位成功的经理人被解职，面对媒体时谢文说：“同张树新相比，自己只能算一个“失败的成功者”，而张树新却是一个“成功的失败者”。



十、谢霆峰——中国网络明星第一人

谢霆峰，只要有华人的地方，都会出现他的名字；联想，中国IT界的龙头老大，在信息社会的今天，影响着不止一代人。谢霆峰，2000年中国大陆一颗炽热的星；联想FM365，2000年中国门户网站又一知名成员。谢霆峰与联想合作，有人问：是谢霆峰让联想的FM365出了名，还是联想让谢霆峰成为中国家喻户晓的人物，这样的问题如同“是鸡生了蛋，还是蛋生了鸡”一样难以回答。其实也不必要回答，联想借助谢霆峰的名气推出自己的新产品，谢霆峰因为联想而走进了中国千万家，当然还赚了大把的人民币，这本是两全其美的事。



不忘读者

马蹄轻声
踏破千年的宁静
枫叶浮萍
昭示往日的沧桑
辗转IT的我
不禁想起OICQ中的你
心涌的云烟
也似漏水长长

年年岁岁、岁岁年年，新世纪伊始，在读者的陪伴中，实用软件栏目又前进了一步，虽不曾给大家带来怎样的惊喜，却愿自己的每一份努力都能使人人有所收获。面对瞬息万变的IT，我无法指点.net江山，只有收拾起十二万分的信心，在读者的支持帮助下将栏目办得更加精彩，使我们的杂志越发获得您的喜爱。

说实在的，在过去的一年里，红警的工作还有许多不尽人意的地方，在这里，不说任何不能称之为理由的原因，红警向大家一并Sorry了。那么，拿什么来补偿大家呢？当然是在新的一年里，出若干“科研成果”以示拳拳之心。朋友们，等待你们的将是晶合实验室研制的数个重磅专题导弹，精细品评飞镖以及资深作者们的稿件排枪。当然这都是给您看的，而不是非要把您打趴下，即便真打，枪口面对的也将是您知识的空白与技能的死角。说到这里，也希望读者朋友们能对实用软件栏目的发展提些建议，并针对专题组织提出自己的选题，当然，如果我们采纳的话一定会给您发奖的，如果是连同文章嘛，一句话，优稿优筹。

本期稿件中崭新登场的是魏宾同志电脑游戏制作初探长篇连载中的第一部分：如何构造游戏的引擎，这个话题相信对于不少读者，一定有不可言喻的亲和力，毕竟我们太想了解了，图像声音的背后是怎样的扑朔迷离，1和0的堆砌为什么这样神奇。本来我们想将电脑游戏制作也办成一个实用软件栏目的固定子栏目，考虑到不知大家是否爱看，因此暂列为文章连载，如果读者朋友们对此感兴趣，还请多多支持，来信交流哟。再有就是关于SB Live!使用的报告总结，不知读者是否还记得，在1999年大众软件曾有几期刊载了两位作者关于SoundFont的文章，其间也有众多读者来信参与了讨论，最后，其中一位作者写了此终结篇，现刊载出来希望大家阅后能有所收益。

下期文章预告： 二十一世纪电脑软件装机专题

关于SB Live！使用的总结报告

云南 杨曙

再次拜读了Musicboy的《洗耳恭听SoundFont》，尽管我不是Creative公司的职员，但仍对很多购得此卡的朋友不能用这块卡尽所能地来做他们想作的音乐而感到十分遗憾，我想我还是来做一个关于SB Live！使用的总结报告吧。

首先，在总结之前我还是不得不指出Musicboy在文章中的一个错误。文章说SB Live！只能装载16M的音色库，这可是天大的冤情啊。我记得我在《再听SoundFont》里已经说过了，我在这里再重复一遍：SB Live！可以加载主内存一半的音色库容量！也就是说如果你象我一样有96M内存的话，你最大可以加载48M的SoundFont音色库。如此超大的音色库你完全可以到网上去下载，比如MIDI爱好者网站：www.midifan.com。SB Live！的8M音色库确实不怎么样，我现在就是用的一个29M的Steinway Piano音色（斯坦威钢琴哦）、4M的一个Bass音色和4M的一套鼓音色，再加一个8M的GM音色，效果非常棒。我想Musicboy兄发生这样错误的原因可能是因为他的电脑只有32M内存，所以他只能加到16M的音色库。其实也不一定就只能加载主内存的一半，我们用如下方法就可以使用大于主内存一半的音色库内存。你只要在Windows的Regedit中找HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\CreativeTech\Devcon\0000，然后改MaxPatchMemory的值（in bytes）。例如67108864就是64MB，其中换算公式为64MB=64×1024×1024=67108864 Bytes。当然，您老最好还是悠着点改，按需分配吧，但不要超过你的主内存的大小）。

关于Realty，这里还要说明一下，Realty是一个非常棒的软音源，如果你的声卡不能使用SoundFont的话（如非creative卡），Realty的确是一个非常好的解决方案。它也是使用主内存和硬盘来加载音色库的，所以理论上可以加载更大的音色库。但是和SB Live！相比较，在实际使用中它还是有致命的缺点。当你使用Realty加载较大的音色库时（比如你的主内存大小的一半），你会发现实际上音色库已经把你的这部分内存空间完全吞蚀了，这个时候你运行其他程序时（比如同时打开的Cakewalk）会变得特别慢，如果你的CPU不够强劲的话，播放MIDI文件也将是断断续续的。我在我的机器上（96M内存）加载了一个42M的音色库，那声音简直惨不忍闻，而且电脑也变成了486级别的，硬盘响个不停。但是SB Live！的加载方法就完全不同，在使用中你会发现，加载一个大的音色库丝毫不影响你使用其他应用软件，速度依然。Creative公司在SB Live！value使用说明书4-5页介绍：为SoundFont文件设置最大容量的缓存并不意味着要留出或保留该空间。必要时，你的计算机或其他文件仍然可以使用该空间。你可能会为了让你的机器能跑Realty而购买了较大的内存，但我认为多出的内存钱你不如买一块SB Live！数码版，现在也就500多元，你说呢？

好了，我的总结报告现在开始。

一、SB Live！在MIDI音乐制作中的使用。

1.SB Live在音序器软件里如何调用

首先来看MIDI Devices的设置。把SB Live！的驱动程序和Cakewalk9.0都安装好后，在Cakewalk的

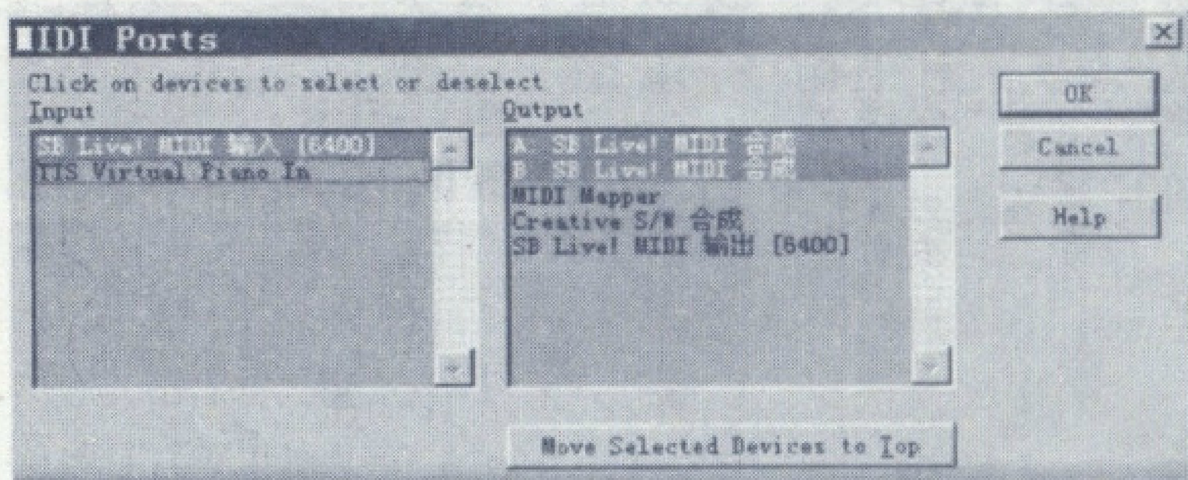


图 1

Options菜单下的Midi devices窗口中，Input选择“SB Live！midi输入”，Output选择“A：SB

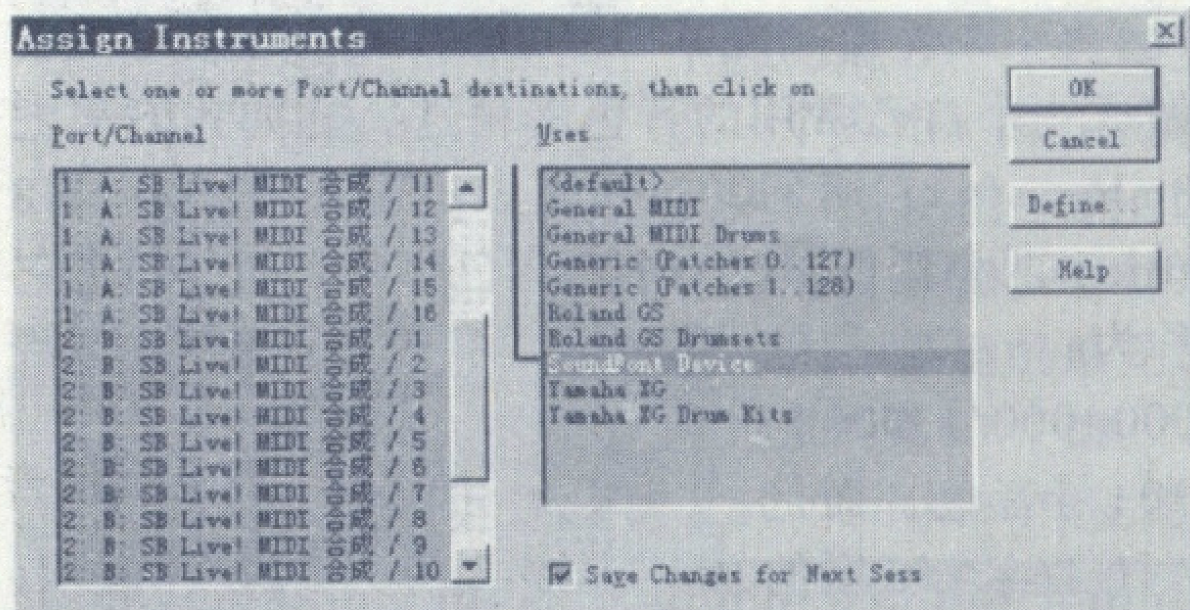
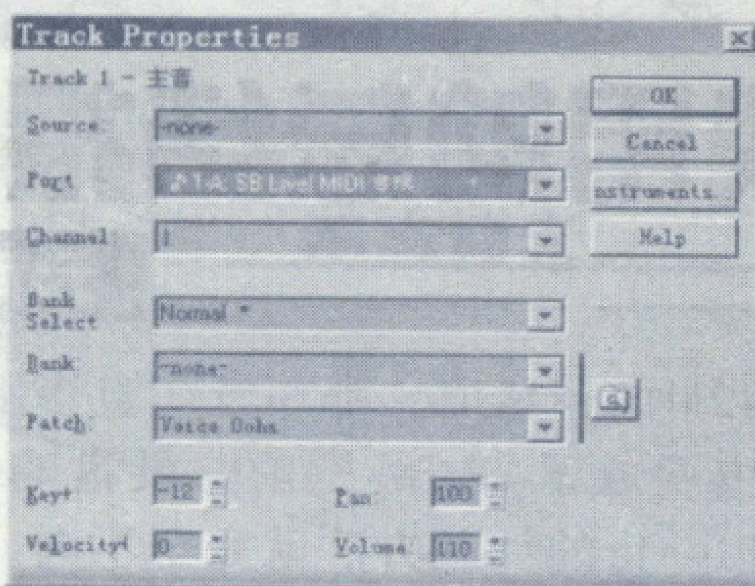


图 2

Live！midi合成”和“B：SB Live！midi合成”两项（如图1）。然后我们打开Options下的Instruments

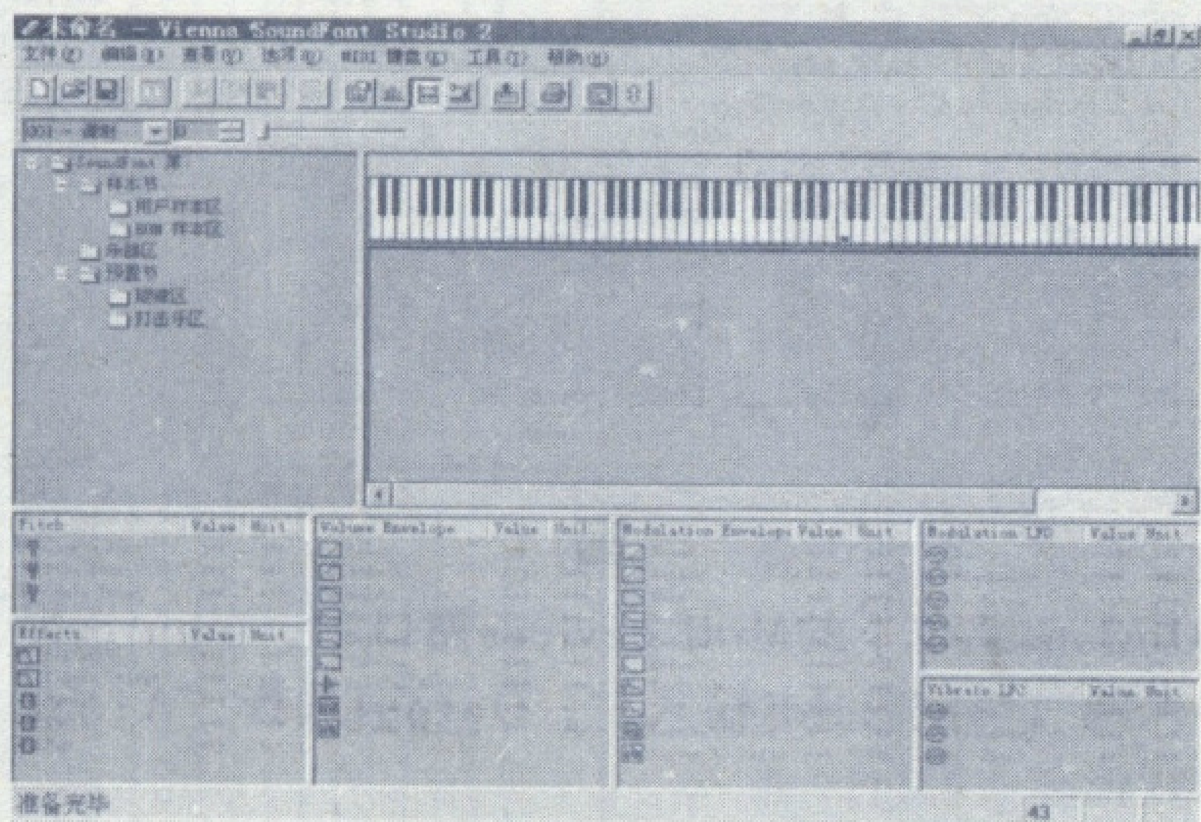

图 3

窗口（如图2），在左边Port/Channel窗口中就可以看到两个音源（其实这两个音源都是指SB Live！，只是通过驱动把它虚拟成两个音源而已，这样做的好处是我们可以使用32位通道，而不是一般的16位通道）的32位通道已经被使用。怎么调用呢？非常简单，比如你要在第一轨使用音源A的第一通道，而第二轨使用音源B的第一通道，只要双击1轨的Source栏，在Port处选1-A：SB Live！midi合成，Channel处选1（如图3），击OK。同理，在2轨的Port处选2-B：SB Live！midi合成，Channel处选2，点OK即可。一切装好后，打开一个MIDI文件，点击Play就能听到音乐了。

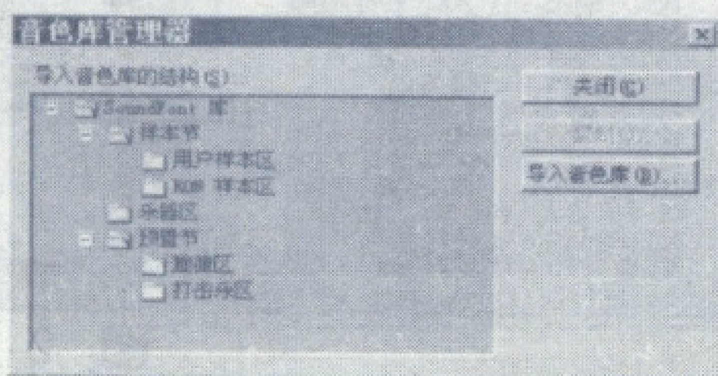
至于SoundFont音色库在Cakewalk中的调用，请参见我的《再听SoundFont》一文，这里就不赘述了。

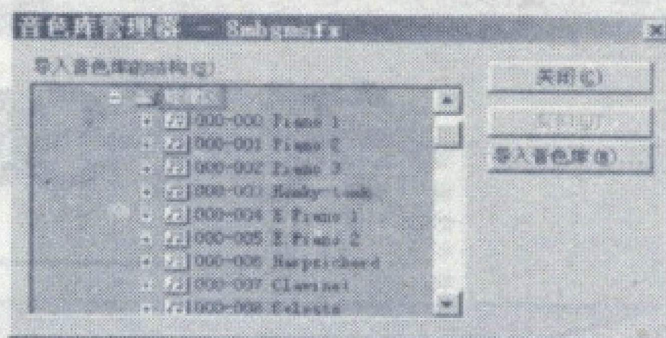
2.用Vienna制做音色库精选

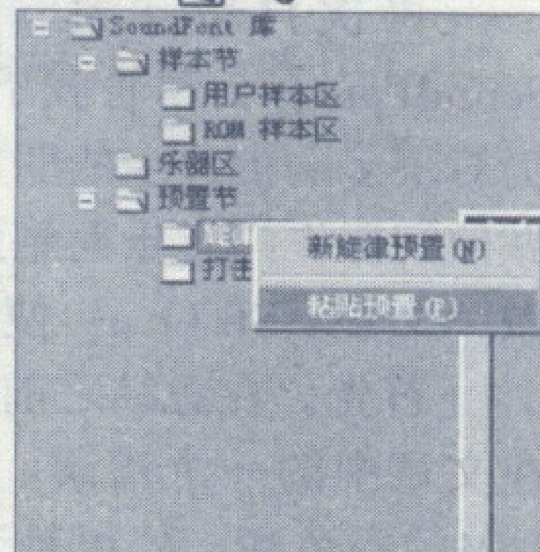
我们通常可以把别人音色库中好的音色挑出

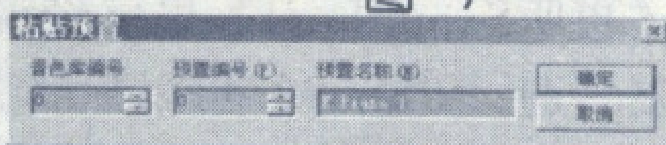

图 4

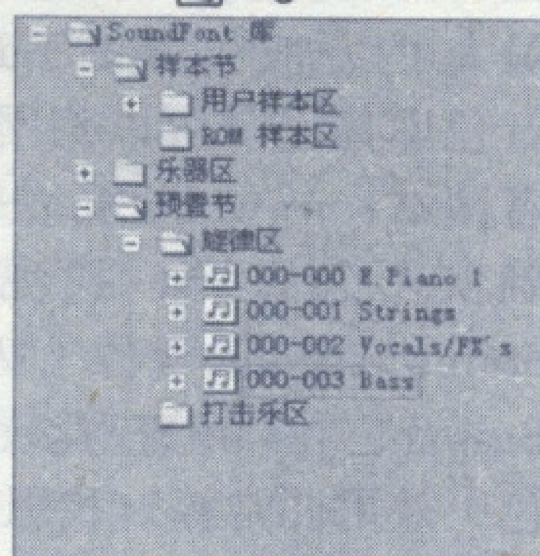
做成一个自己常用的音色库精选。比如我们来把8mbgmsfx.sf2里的000-004 E.piano 1和000-048 strings两个音色做成一个新音色库（下面我们把它称为new.sf2）里的000-000号和000-001号音色，而把Affrica.sf2里的000-001 Vocal/FX's和000-011 Bass两个音色作在new.sf2音色库里的000-002号和000-003号音色。这两个音色库都可以在SB Live！的驱动盘里找到。首先打开vienna（如图4），点击文件菜单里的音色库管理器，在音色库管理器窗口（如图5）中，点击导入音色库，在文件选择框里找到8mbgmsfx. sf2，双击它，这时我们在音色库管理器窗口里可以看到8mbgmsfx.sf2被导入。再点击旋律区前的+号，我们就能看到8mbgmsfx.sf2里所有的音色了（如图6）。然后选中000-004 E.piano 1，点击复制，然后右击新音色库的旋律区（如图7），在菜单中选择粘贴预置，这时候会调出粘贴预置窗口（如图8），点确定。这时在旋律区就可以看见这个音色已经加入了。用同样方法把其他三个音色也加入，一个属于你自己的音色库就做成了（如图9）。


图 5


图 6


图 7


图 8

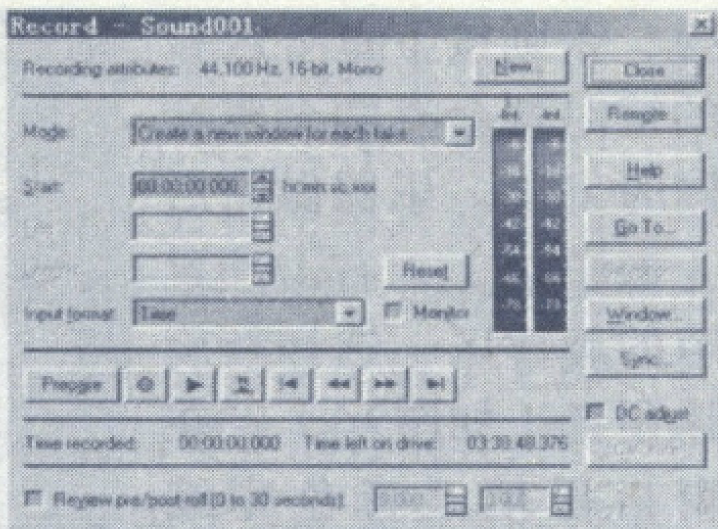

图 9

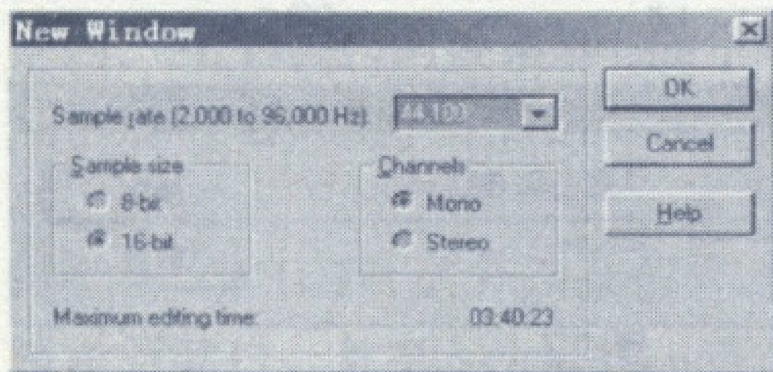
3.通过乐器采样制作音色

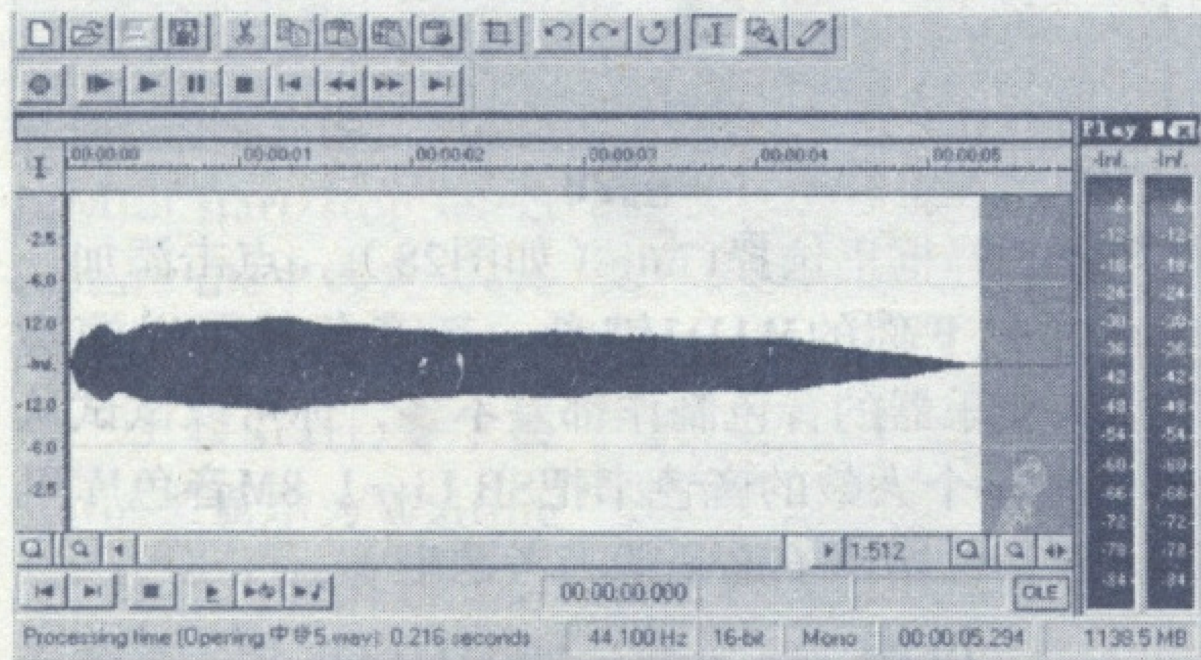
SoundFont音色库格式是目前被音乐爱好者最广泛使用的音色库格式，因为早在1996年Creative公司推出的AWE32波表声卡时就开始使用这种格式，当时AWE32上装有512kB的GM兼容音色库Rom（不可擦写），同时还有512kB音色库Ram用来装载用户音色库。也正因为如此，才会有如此众多的音乐爱好者们能够花较少的钱来做接近专业品质的音乐。而同时有很多爱好者们也开始自己制作SoundFont音色库在网上发放，因为Creative在公开音色库格式的同时也提供了音色库编辑软件Vienna，这本身也加大了SoundFont的普及性。更多的音色就能激发更多的灵感，这是使用固定音色库的音源无法比拟的。SB Live！把音色库的装载容量发挥到了极限。下面我来教你怎么样把真实的乐器通过采样来把它做成一种音色。

比如我现在要把我手上的笛子做成一种音色（如果你做其他乐器的话，注意先把音调准了）。

首先进行采样，我决定采集三个样本，分别采集低音6、中音1和中音5。这里说一下，样本的数量和乐器的音域有关，音域宽的乐器，可以多采几个，样本越多，音色越逼真，但音色库也就越大。录音软件我们使用Sound forge 4.5。把话筒接好后，打开Sound forge 4.5，点击红色的录音键，弹出录音窗口（如图10）。我们先来设置一下录音属性，点击New，在弹出的窗口（如图11）中进行如下选择：Sample rate——44,100Hz，Sample size——16-bit，Channels——Mono。点击OK回到录音窗口，可以开始了，点击录音键，对着话筒稳稳地吹出一个低音6，要尽量拖得长一点。录完后点停止，把它存为“低音6.WAV”文件。用同样的方法录制“中音1.WAV”和“中音5.WAV”。为了使音色的质量好一些，全部录完以后，你可以使用Sound forge 4.5所带的各种效果器对录制的样本进行处理，最后记住要把整个波形的头尾空白处删除（如图12），你可以使用左下角的放大镜来放大波形，以便使删除点更精确，结果要保证一点下放音键就能发出声音。这样样本采集就结束了，下面我们来把这些样本做成一个音色。


图10


图11


图12

打开Vienna，右击用户样本区（如图13），选择导入用户样本，在弹出的文件选择框里选择“低音6.WAV”、“中音1.WAV”和“中音5.WAV”（按住Ctrl键）（如图14），点击导入，我们可以看见用户样本区里出现了这三个样本（如图15）。再右击乐器区，选择新乐器（如图16），在出现的对话框里输入你的乐器名称，我们键入Flute（如图17）后点确定，这时弹出新乐器需要样本的选择框，全部选中后点添加，新乐器产生（如图18）。接下来我们来设置每一个乐器样本的参数。这里将涉及一点音乐知识，如果有些概念不清楚的话，可以去查找有关音乐理论的书籍。首先我们来认识一下右边的键盘（如图19）。下面的三条线分别表示我们的三个样本映射到键盘上的发音区域，当我们选中一条线并把鼠标移到它的两端时，就可以改变线的长短（如图20），也就是说让这个样本在指定的区域发音，系统默认的是全区域，所以我们看到三条线都包含了整个键盘。中间部分是键盘，在大约键盘中间的地方一个白键上有一个黑点，那个键就是我们所说的中央C，它的键位是60，也就是说从MIDI键盘的最左边数过来的第60个键，一般在音序器里我们把它记作C5，表示第5个8度的C

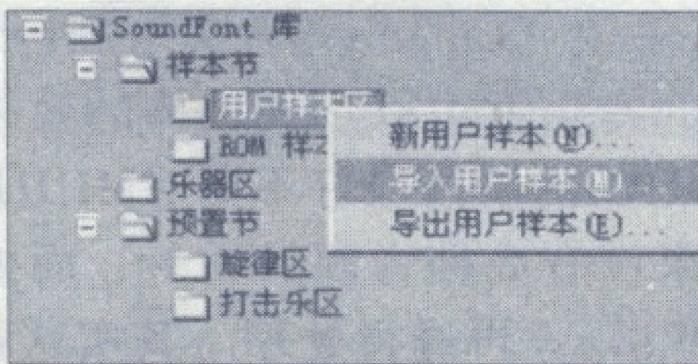


图13

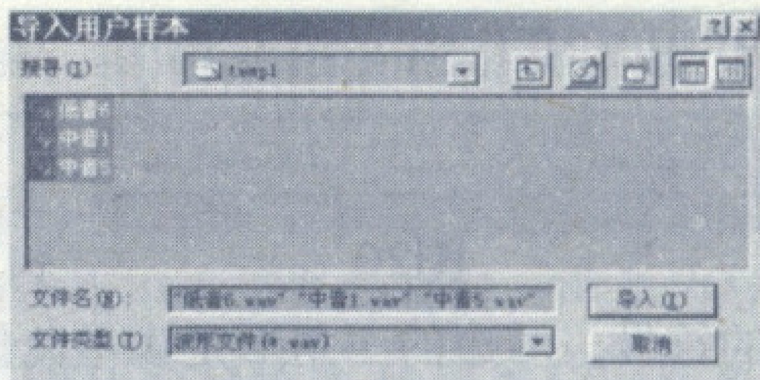


图14

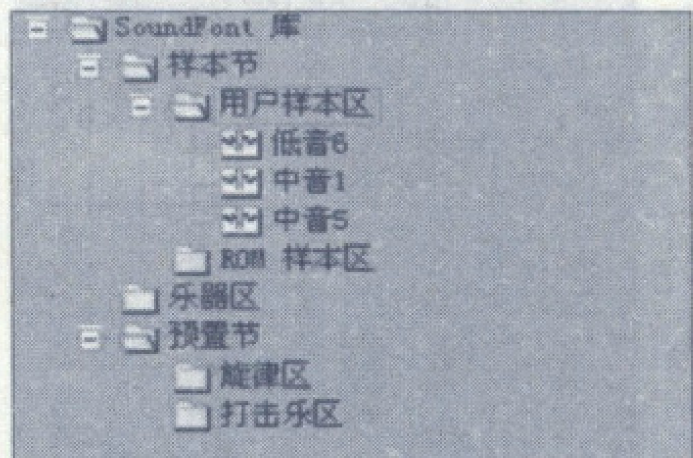


图15

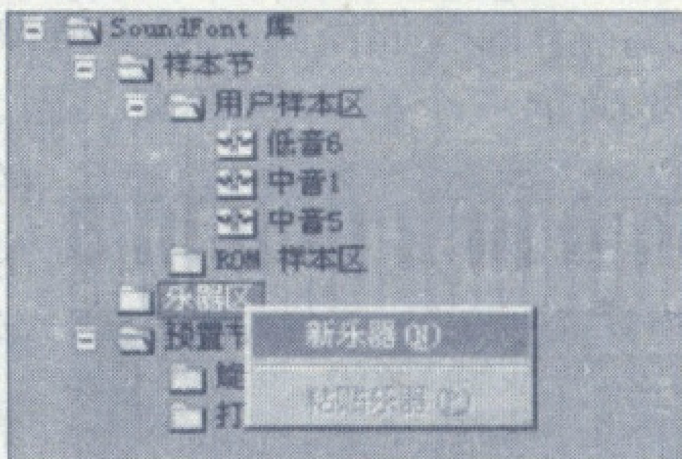


图16

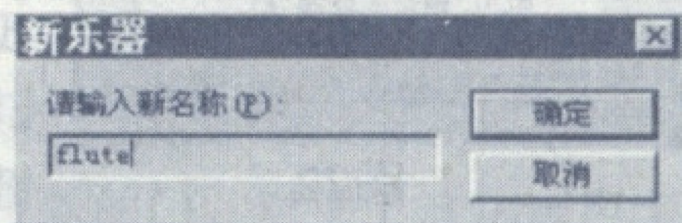


图17

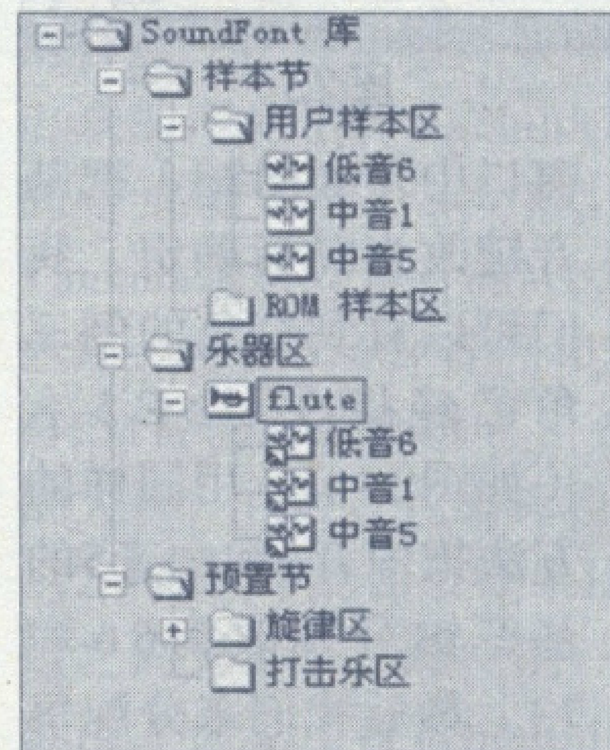
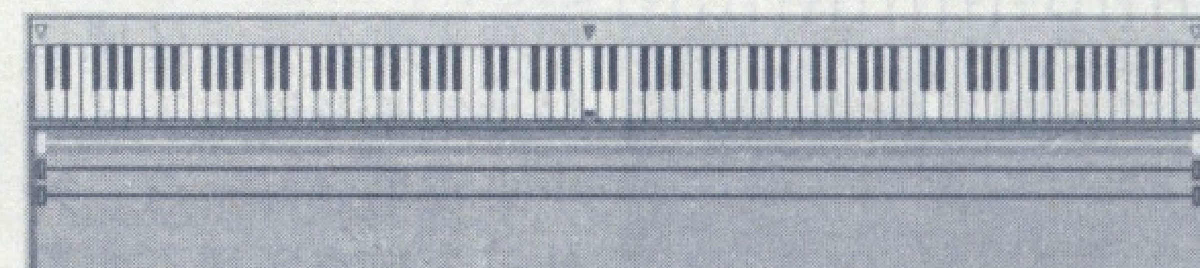
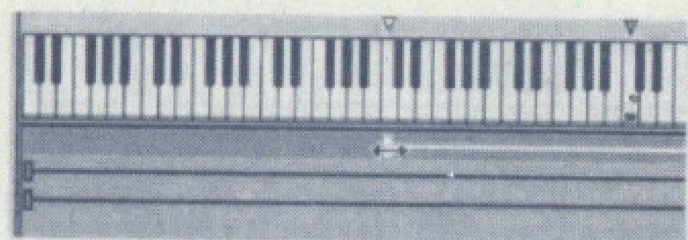


图18


图19


图20

音。当我们选中一条线的时候，我们会在键盘的上方看到有三个倒三角形的符号，两边的三角形是表示此样本的发音区域，其实就是那条线的两端，当指着键盘上的黑键时它就是黑色的三角，指着白键时就变成白色的。还有一个红色的的三角表示基音键的位置，基音键就是指此样本的音高对应的键位，系统默认的位置都是中央C，也就是键位60的地方。下面我们需要把基音键改成样本的音高。首先要确定三个样本的音高，因为我用的笛子是#F调的，#F调的低音6对应的音名是bE5，它对应的键位是63（其实如果你知道一点儿键盘知识的话，在键盘上找到bE5这个音所在的键，把鼠标移到这个键上，在Vienna操作界面的右下角有三个数字，第一个表示的就是鼠标所指键的键位（如图21）），右击音域线，选择属性（如图22），在出现的窗口中（如图23）把基音键改为63后确定，我们可以看到红色的倒三角已经指在了bE5上（如图24）。用同样的方法把中音1和中音5的基音键分别改为66和73。最后我们来分配每个样本的发音区域，用鼠标拖拽样本区域线的两端来改变发音区域，尽量使基音键位于区域中央效果会好一点，另外三个样本区域不要重叠，否则按下重叠区域的键时就会有两个声音同时发出。乐器做完后（如图25），右击预置节的旋律区，选择新旋律预置（如图26），在窗口里填上音色库编号、预置编号和预置名称，前两项用默认的就可以了（如图27）。点击确定，在新预置区域的乐器选择框里选择Flute（如图28），点击添加，现在弹一下你的MIDI键盘，新音色就可以演奏了。其他乐器的音色制作都差不多，你可以试试从CD上采一个大鼓的音色来把SB Live！8M音色库里的大鼓音色换掉（这个就当考题啦）。

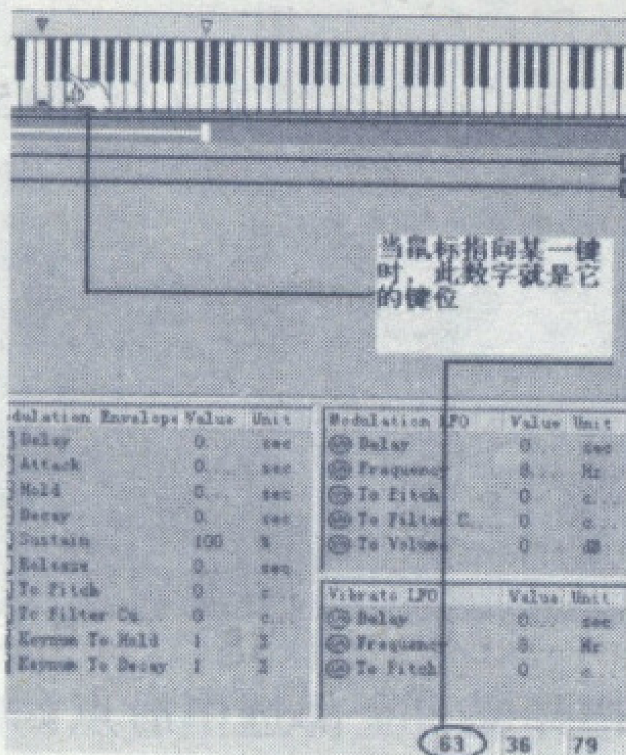


图21



图22

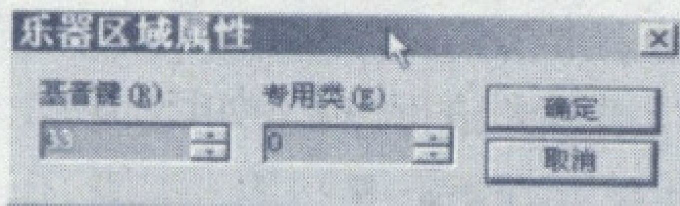
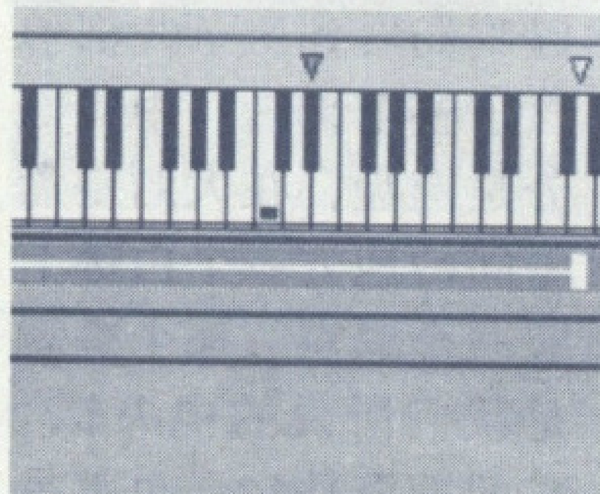
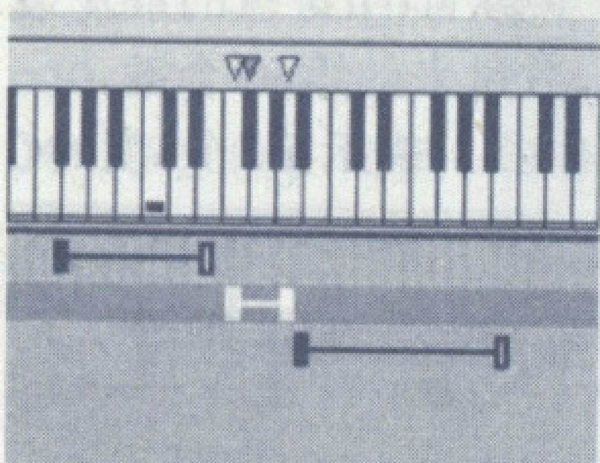


图23


图24


图25

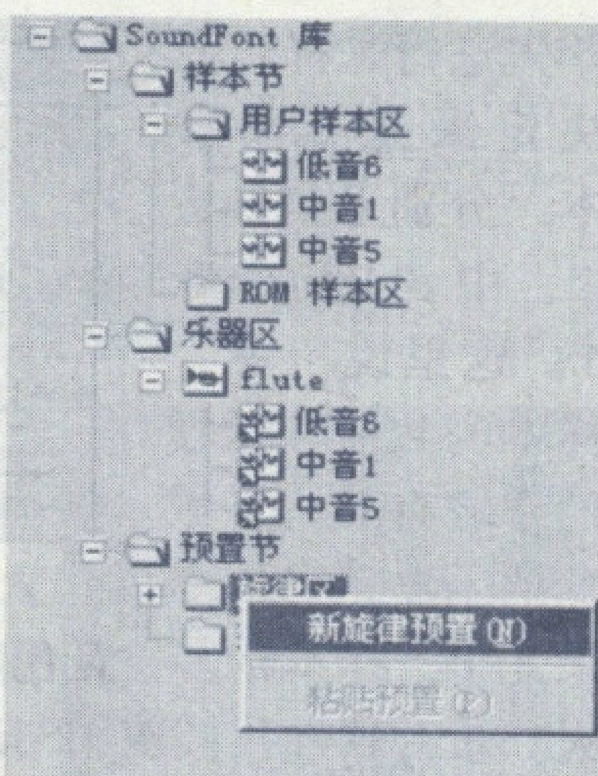


图26

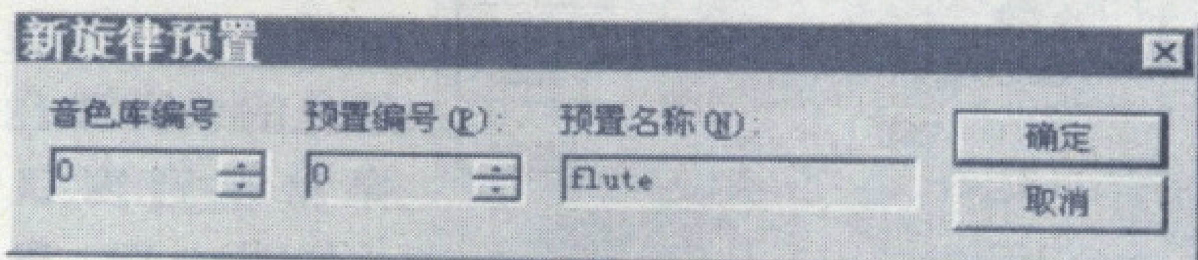


图27

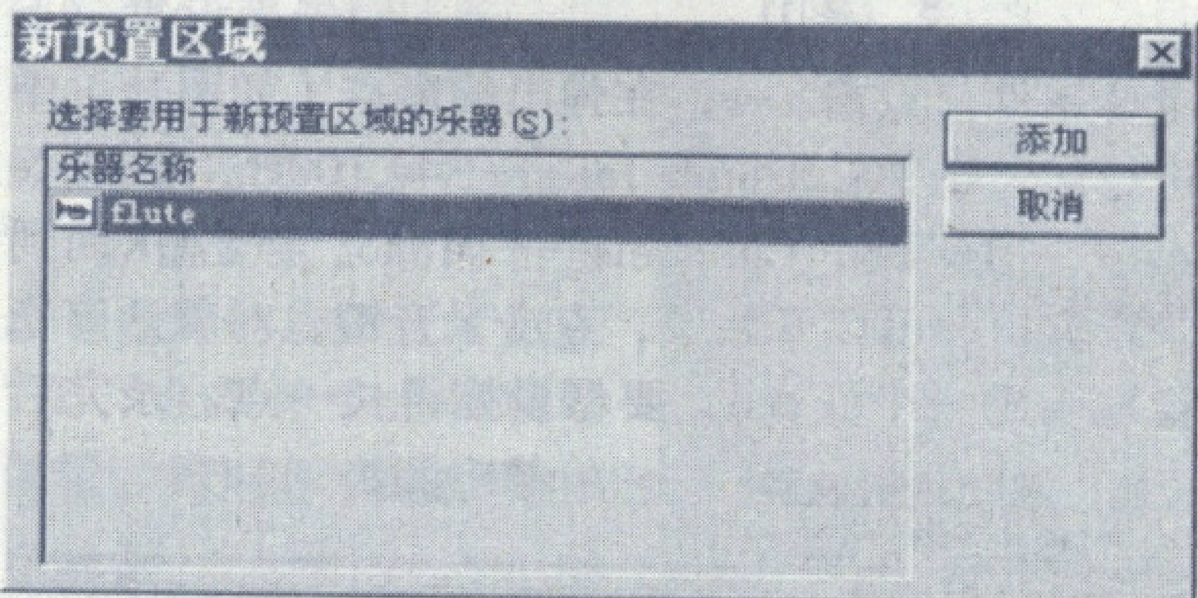


图28

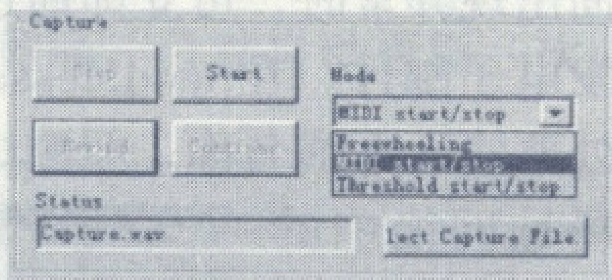
二、怎样无失真地把MIDI转换成Wave

一般来说，不论你的MIDI音乐做得再怎么出色，听起来都会发现它和CD上的声音还是有天壤之别，这是什么原因呢？这是因为非高档音源（包括所有主流声卡）的效果器都很差，如果没有高档效果器的支持，MIDI音乐只是一种很简陋的“音乐”。怎么解决呢？我们一般都使用音频效果器来处理，也就是说，通常都是把MIDI音乐录制成Wave文件，再通过一些音频处理软件（如Sound forge、Cooledit等等）来进行效果处理，这样出来的音乐就可以达到很棒的效果了。所以我们在做MIDI的阶段最好不要对MIDI进行混响等处理（如果没有高档音源的话），而把它干净的声音转成Wave，再进行处理。其实这种方法在专业领域同样普遍使用的，很多的音乐制作人喜欢在录音室里

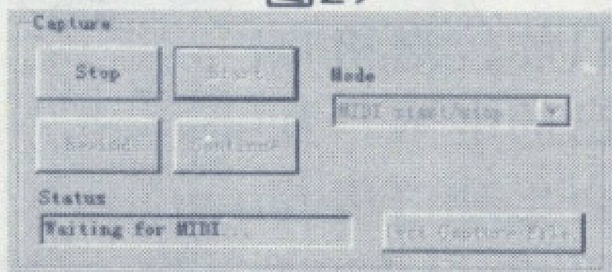
用Roland公司出品的音源或者合成器来作音乐，就是因为Roland的音色是以清澈、干净而著称的，在使用它来做好MIDI部分以后再使用其他音频效果器来进行缩混就比较容易控制一些，而在现场演出的时候，Yamaha的合成器或音源又成了上选，就是因为它的音色通常是经过很重的效果处理的，听起来非常好听，可以在现场营造极其煽情的效果。当然，合成器的使用是见仁见智的，这里只是想指出，平常我们使用的对MIDI音乐进行的效果处理和对Wave文件进行的音频效果处理是不能相提并论的，SB Live！的效果器如此，其他的声卡更是如此。音频处理是一门很深的学问，需要不断地实践。我讲一下我的做法吧。做好MIDI后，我通常是把各个MIDI轨道分别录成Wave到多轨（要用多轨录音软件，比如Vegas、Cooledit等），然后分别加上各种效果。例如有两把吉他，我们可以对他们施加不同的混响，让他们一个在远处，一个在近处。除了混响外，压缩、EQ和延时等等都是常用的效果器。扯远了，下面就来说说怎样才能无失真地把MIDI转为Wave。这个方法用Realty来完成：

1.运行Realty，加载需要用的sf2。

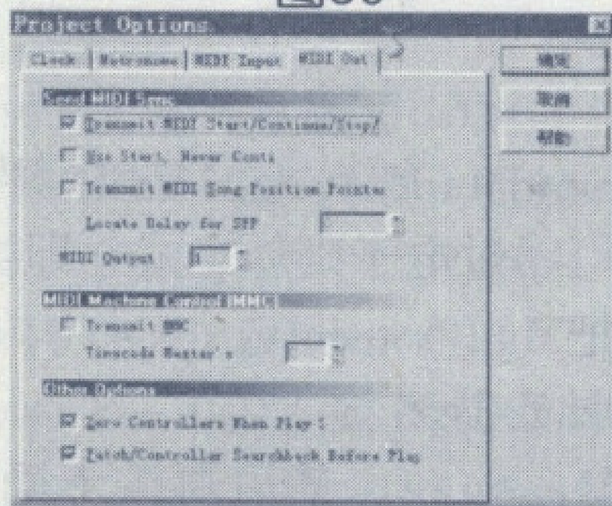
2. 选Gloal项，看右侧的Capture区，Mode选Midi start/stop,select capture file中选定Wave文件名（如图29）。

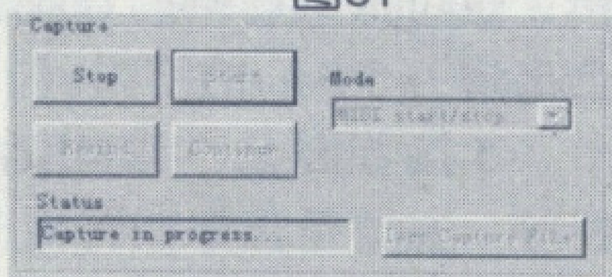

图29

3.按Start,看下面Status里显示为Waiting for midi（如图30），不要急，没有MIDI的输入，还没有开始呢。


图30

4.Run cakewalk(其他音序器软件也可)，选择Options里的Project，在弹出的窗口中选Midi out页，然后把Transmit midi start/Continue/Stop的复选框钩上(其他音序器软件也有相应的设置)，确定（如图31）。


图31


图32

5.载入欲转Wave的MIDI,下一步当然是Play了。

6.此时切换至Realty,Status里显示为Capture in progress（如图32）,就开始了。

录完以后听听，是不是比你“外录”的要好呢？

这里我要强调一下好的声卡在音频录制中扮演的重要角色。当你用声卡录音的时候，声卡的A/D、D/A转换芯片的好坏直接关系到录音的质量（实际上专业录音卡也就专业在这里），有些低档声卡号称能录制到48KHz/24bit的音质，简直是胡说。一些非常专业的硬盘录音机也没有达到这个指标。SB Live！的A/D、D/A转换芯片在专业制作人眼中可能不值一提，但在众多的主流声卡中还是领先的，而且它也只是标称48KHz/16bit，这已经比CD音质（44KHz/16bit）要略高了。所以用它做后期的音频制作对音乐爱好者来说已经非常不错了。

三、怎样选择适合自己的声卡

对一个音乐爱好者（靠写音乐吃饭者和有大把钞票买专业设备来玩者除外）来说，究竟什么样的设备能够达到你音乐的要求而又尽量地少花钱呢？几种情况你看着办吧：

1.已经有电脑，但听MIDI的效果象玩具钢琴。

试试使用Realty吧，加载一个4M的SoundFont音色库听听那些听过的MIDI曲子，会让你感动得流泪的。而且用它你马上就可以开始作音乐了。如果你只打算听听网上下载的MIDI音乐的话，用Yamaha的软波表也是不错的选择。

2.你刚踏入电脑音乐的门，对手上这块破声卡已经受够了，打算马上扔掉它，但没有更多的钱买好声卡。

毫无疑问，Yamaha724（或者744）绝对是你的首选，在普及型声卡里面再也找不到性价比如此出众的产品了。Yamaha724芯片内置一个XG标准的合成器——DS－XG合成器，它的音色库和Yamaha著名外置音源MU50的一样，是一个2M的音色库，包括676种音色和21套鼓组。千万别因为只有2M音色库就小瞧它，Yamaha公司可是电子乐器的大腕，它对音色编辑和效果器使用的驾御能力使这2M音色库的回放效果比SB Live！的8M音色库有过之而无不及。顺便说一句，XG标准是一个比GM标准（参见《再听SoundFont》一文）更为强大的标准，它向下兼容GM标准，并且支持更多的音色库（128×128个）和更多的效果器，而且增加了更多的MIDI控制器，使其能够对音色进行更细致的修改，做出意想不到的出色效果。这些优点再加上Yamaha免费的软波表，交流起来非常方便。

（下转19页）

捕捉与监控 Live WebCam

北京 林艳

你见过网上的WebCAM（网络摄影机）吗？见过某地的即时路况或世界各地的网上景观吗？你会觉得做这个很困难吗？其实，只要你拥有一台网络摄影机或可连上PC的摄影机，再加上一套可即时拍摄影像的软件，就可实现网上的“现场直播”了。

随着宽带网的普及，网上的即时游戏或影音节目也随之增多，其中的网络即时交通路况（如台湾省台北市的即时路况：http://www.tcc.taipei.gov.tw/cctv/frban.htm）和世界各地的WebCAM（http://www.chinaburst.com/bignrg/webcams/），虽然只有一小段画面，却让我们饱览了世界各地的风景。如果我们想自己做的话该怎么下手呢？本文将利用一台网络摄影机（CreativeWebcamGoPlus）和共享软件SupervisionCam架在局域网上（ADSL也可以），实现室内即时监控摄影机的功能。如果你用的是笔记本电脑，还能有到哪拍哪的乐趣。

至于网络摄影机，现在已经很便宜了（不过几百元），其中也有“档次”之分，其差别多半在摄影时的品质、分辨率、内存等方面。本文不为大家介绍如何采购网络摄影机，主要介绍如何利用SupervisionCam，配合网络摄影机，从而随时随地让你监控家里的情况。

准备好网络摄影机后，这套SupervisionCam共享软件可在Toget网站下载，文件只有664kB，网址：http://coolfiles.toget.com.tw/toget_soft/network_instantmessenger/sprviscm.exe。

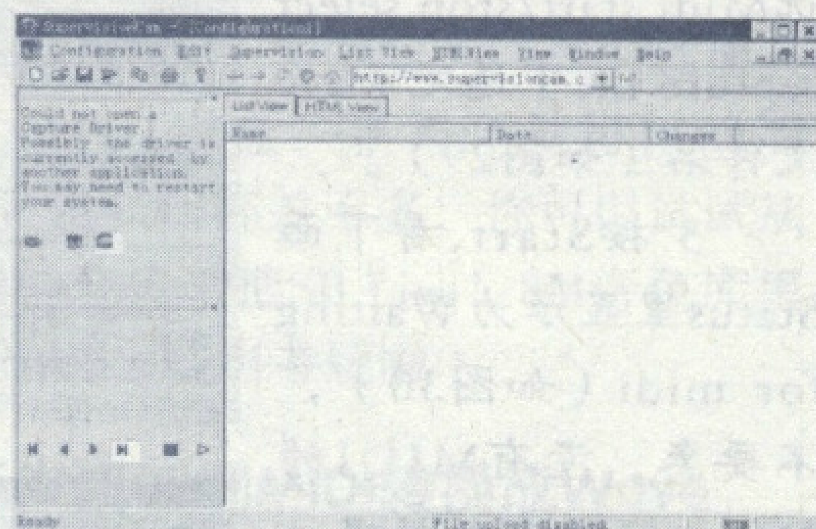
该软件的安装与其他软件大同小异，安装时的预设目录是ProgramFiles\SupervisionCam，且在程序集中会有一个SupervisionCam的文件目录（使用时可先把SupervisionCam拉一个“快捷方式”放到桌面上，方便日后使用）。以下是具体用法：

1.在启动SupervisionCam后，会出现一个Unregisteredversion窗口，按“OK”后，会立即在工作列右下方的常驻区中出现一个摄影机的小图标。几秒钟后，SupervisionCam窗口也随之出现，在其左上角的小窗口中，你会看到即时影像。

2.在进入SupervisionCam后，首先要先调整一些参数值，以方便日后的撷取。按下“Configuration”、“Settings”后，可看到6个索引标签，在“MotionDetection”下点VideoFormat按钮后，可选择撷取画面时的分辨率，一般是设成352×288，在图素深度及压缩部分，可选择RGB24；在MotionDetectionSettings部分，可采用其预设值。当然，你也可以选择Fixedtrigger，主要是让画面的品质固定，而不是使预设值随撷取画面的不同而变化。

3.接着点SaveImage标签，主要是设置撷取单张画面时的时间、张数、存储路径、存储图片的品质等；另外，在定时（即每几秒拍一次）拍摄状态下，其预设值是10秒拍一次，若觉得时间太短，可自行调整其拍摄时间；Imageformat部分，则是存成JPG，而预设图片的存储路径则是ProgramFiles\SupervisionCam\Images1。

4.SendMessage/Mail标签，其作用是在撷取画面出现异常时，可立即通过网络传送信息或给主人发电子邮件。在SendMessageSettings中，Computer处要输入电脑名称，但测试结果，好像无法传递给局域网络中的另一台电脑，只能传送给自己的电脑，且会出现“信差服务”的窗口。



在SendMessage/Mail标签中的SendMailSetting，是表示当撷取画面发现异常时，可通过电子邮件方式立即把画面传给主人，必须先把MailProtocol选为SMTP，要输入MailServer（邮件服务器名称）、E-mail、Subject（标题）和Message，最后再按下确定即可。若担心设置有错，也可按其右侧的Test钮试试，送信成功的话，会出现一个Sent的字眼。

5.接着再点“HTMLPage/ServerUpload/DialIn”标签，主要是让你在网页上也能看到画面，并将图片上传到FTP中备份。其中的ServerUpload可设置FTP，用来存储撷取下来的画面，其设置方式和一般的FTP一样。在此，假设把它放在某个免费网页中，在ServerName处输入ftp://ftp.xxx.com.cn，

Loginname和Password则填入自己在该网站申请的帐号和密码即可。如果你家是用Modem上网的话，也可用其右方的DialIn选项，输入其拨号号码、帐号和密码等，但千万别忘了先打开你的Modem！

6.在ActiveTiming标签中，则可以设置是否在打开Windows时，也顺便启动SupervisionCam，当然也可以用特定的日期、时间做画面的监控。不过在用Windows2000Pro中文版测试时，却发现在其日历中，星期五、六、日的部分没法显示（大BUG！）。

7.做好这些设置后，再回到SupervisionCam窗口，在“Configuration”选单下点“HttpServer”，将“EnableHTTPserver”勾选后再按OK，就可以立即在浏览器上看到画面了。可在网址处输入http://你的电脑名称，如http://dd123。

8.在左上角画面小窗口下方有3个小图标，左边的功能是单张画面撷取；中间眼睛图标的功能是定时撷取画面，如每隔20秒撷取一次画面；最右边图标的功能则是全程监控，也就是当你在浏览器中按下“刷新”时，就可立即更新撷取的画面。

9．在按下全程监控钮后，并不会在SupervisionCam中有任何变化，只能在浏览器中观看。在使用后，大约是每隔一分钟自动更新一次。若你按下的是眼睛小图标时，在SupervisionCam画面中会看到很多画面被撷取下来，且在文件名称前会有眼睛的小图标——也就是只要画面有变化，就会立刻撷取下来，其灵敏度相当高。

10.当画面一有变化时，就撷取成许多的JPG文件。在SupervisionCam中还有一个贴心的设置，就是把这些文件变成一个AVI文件，那么该如何操作呢？其实，只要将这些被撷取下来的文件反白后，然后按鼠标右键，再点按“CreateAVI”就会出现“打开”的窗口，也就是要存储待会儿要制作的AVI文件名。在此先以TEST为文件名，接着会出现“视频压缩”的小窗口，你可以在压缩程序中选择你要压缩的文件格式，因为在测试的机器中已装有DivXMPEG-4的压缩程序，因此选择此项，然后再按确定。如果你的电脑中没有安装任何影像压缩程序的话，那就只好选择“全画面（未压缩）”了。

如果你用的是笔记本电脑，也可通过网络摄影机和SupervisionCam的结合，随时拍下你喜欢的画面，让WebCam捕捉每个地方。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第2期/BBX/下。

（上接17页）

3.你已经能很熟练地使用Yamaha724声卡了，但你觉得音色太少，想使用其他更多的音色来丰富你的创作。

Yamaha724最大可以支持6M的音色库，但是由于Yamaha公司没有公开其音色库的格式，所有目前你既找不到其他音色库，也不能自己采样制作音色（这不白说吗）。别急，刚才不是已经说了，你可以使用Realty来读取、更换和制作SoundFont音色库，也就是说，就算你使用如Yamaha724这样固定音色库的声卡，你也可以通过Realty来使用SoundFont音色库，怎么样？酷吧。

4.要是你手头稍稍宽裕一点，而且你想做出你最满意的音乐的话……

你应该毫不犹豫地去买一块SB Live！，数码版就可以了。对于这块声卡，真的没有什么好说的了，特别指出一下，它使用的芯片EMU10K1是可编程的DSP芯片，处理能力很强，还能通过软件升级。如上所说，它的音频性能和电气指标也是多媒体声卡中最出色的。这是很重要的，因为MIDI玩熟练后你将进入音频制作的殿堂，这时录音好坏将由你的声卡决定，SB Live！无疑是最出色的。而且有最新消息，你可以通过把SB Live！的驱动程序更换为APS驱动而使它达到专业录音卡的效果。什么是APS呢？APS是EMU公司推出的一款专业录音卡（全称为Audio Production Studio），是针对专业音乐工作者和录音师设计的，由于它和SB Live！使用同样的EMU10K1芯片，于是有人通过修改APS的驱动程序并将它用在SB Live！上（好象这一招在显卡上较常见），使SB Live！具有了和4千多元的APS专业录音卡几乎一样的录音品质和MIDI回放效果，以后我会撰文详述，这里就不多说了，总之SB Live！是一块绝对不会让你失望的声卡，现在的价格已经让你不容错过了。

真心希望这篇文章能为音乐爱好者们提供一个客观的参考，希望大家都能用SB Live！作出很棒的音乐。

注：《再听SoundFont》一文刊载于1999年《大众软件》第14期。



一盏不灭的领航灯：Netscape

版本：6.0
大小：2.5MB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://home.netscape.com
下载：http://download.tiandown.com/pub/software/internet/int-brow/N6Setup.exe

中国骨灰级网虫都对Netscape有着一种莫名的亲切感，中国网络伊始的时候，我们就是用它开始了网络生涯。Netscape在IE4.0发布的时候就公布了其最新版本Netscape 5.0的源代码，但是这个让人期盼的版本最后还是夭折了。Netscape 6.0的发布无疑是一个惊喜，它以Mozilla M18的内核为基础，也增加了邮件组件、新闻组件和即时信息组件。更令人惊喜的是Netscape 6.0有很多连IE5.5也望尘莫及的新功能：

第一次运行Netscape 6.0时就被它华丽的金属色外壳所吸引，这个新的版本已经支持了Skin功能，你可以依照自己的爱好自由调换。Netscape此次升级最出人意料的功能就是自动页面翻译功能，浏览器可以根据用户的定义将德、法、日、西、葡、意等语言翻译为英语，同样还可以将英语翻译为中、德、法、日、西、葡语言，这样看来所谓金X网译、东X快车一类快被踢出局了。IE的自动简繁体转换功能总是出错，但是Netscape 6.0做得极为准确，这一点Netscape 6.0超越了IE5.5，看来微软做浏览器还是庞而不精啊！现在的网站使用Cookies的越来越多，有的是善意的，但有的Cookies的确给我带来了麻烦。Netscape 6.0提供了一个Cookies的管理工具——Cookie Manager，当站点将Cookie载入你的系统时它可以自动弹出小窗口提示你是否接受。甚至还可以提示你站点正在试图增加新的或是修改已有的Cookies文件。很不错吧！我建议大家还是不要这些垃圾文件为好。IE具有密码记录功能，但是还要自己选择一下，Netscape 6.0提供了密码管理工具——Password Manager，可以帮助你管理在不同网站所使用的用户名和密码。当你向某个网站提交密码时，密码管理工具就会弹出窗口询问是否保存这个密码以备后用，如果你选择了同意，那么当下一次再进入该站点时，浏览器就会自动输入用户名和密码。Netscape 6.0的收藏夹可以与IE浏览器的收藏夹兼容，在使用Netscape浏览网页时可以直接调用IE收藏夹里的内容。这些功能更贴近用户，相信Netscape 6.0是想要收复失地了。不过听说IE6.0也进入了最后的开发阶段，不知道它会不会带给我们更多的惊喜。

玩游戏我一定会装：DirectX

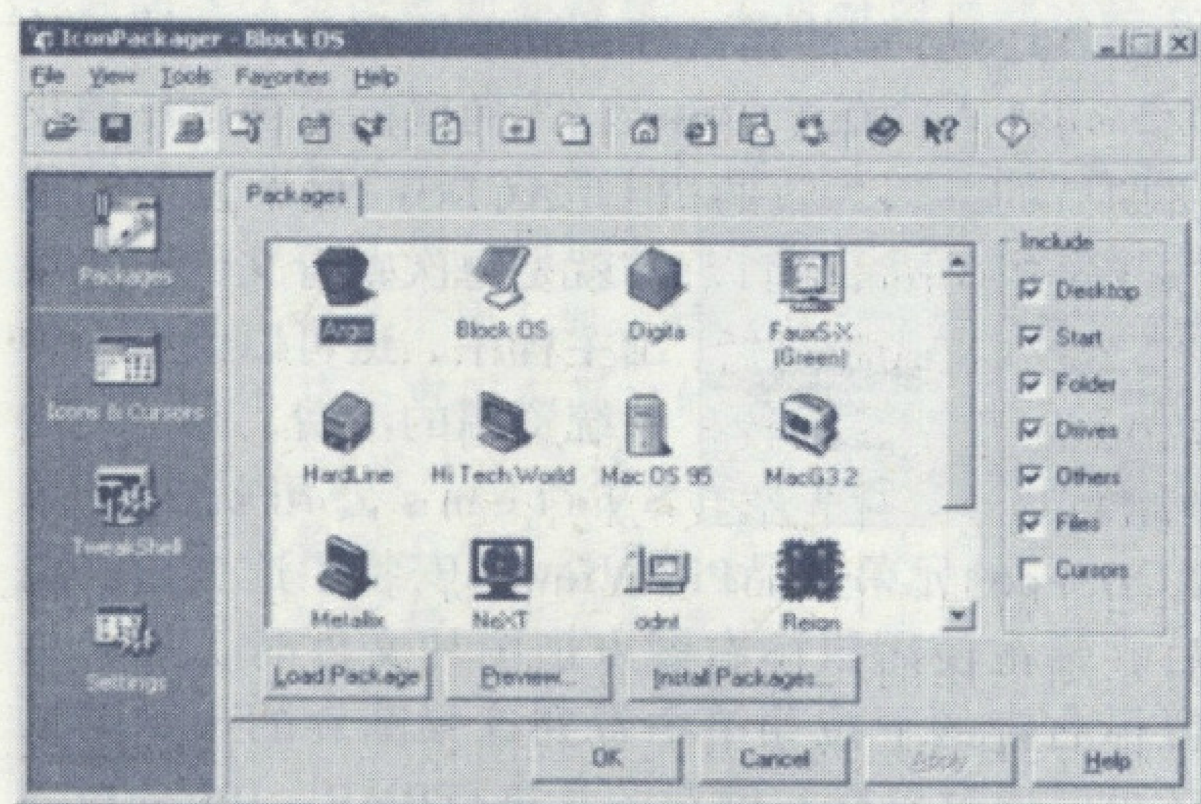
版本：8.0 简体中文正式版
大小：11MB
平台：Windows 95/98/Me
网址：http://www.microsoft.com/directx/default.asp
下载：http://download.tiandown.com/pub/software/system/sys-oth/DX80chs.exe

微软用了15年的时间缔造了一个软件神话，尽管唾骂微软公司和盖茨本人的声音不绝于耳，但是微软还是发布了一个又一个令人心动的产品，就连Windows也即将发展到Whistler了，可以说微软还是让人期待的。在2000年11月10号，微软公司正式发布了DirectX 8.0。这个产品一直是我所期待的，因为我的机器没有3D图像加速卡，所以我希望DirectX可以使我的3D游戏玩得更流畅一些。拿到正式版之后，我把DirectX 8.0和DirectX 7.0a做了一下比较。我试用了一下最新的游戏RedAlert 2。首先给我的惊喜是DirectX 8.0显示游戏图片的质量得到了大幅度的提高，游戏的3D即时贴图也比前一代版本有很大的改进。表现更为卓越的3D音频效果可以使我清楚地判断出敌人是从哪一个方向进攻的。DirectShow的音频/视频的实时合成和即时编辑，利用点光源式光影和像素式光影使图像更逼真。在DirectX 7.0a下，坦克钢化后被攻击时，无法清晰地看出钢化层淡入淡出的防御效果，现在可以清晰显示出来了，这真是一种无法用语言形容的感受。装上DirectX 8.0吧！就算你是MMX200的机器、4MB的显卡，你一样可以领略3D游戏的快感。

华丽的桌面，愉快的心情：IconPackager

版本：V1.0
大小：2.4MB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://www.stardock.com
下载：http://download.tiandown.com/pub/software/appli/app-icon/ip100_public.exe

微软公司的操作系统从Windows 95开始一直升级到Windows 2000，在这不断的系统升级中很多Windows的组件在功能上都有很大的提升。不过有一部分东西一直都没有什么改变，那就是我“可爱”的系统图标。尤其是“我的电脑”和“网上邻居”，这几年来他们的样子一直没有什么太大的变化。终于有一天我疯掉了，我怎么可以容忍这样的一位超级软件爱好者和其他电脑幼虫用的东西是一摸一样的呢？不行！我要体现自己的个性。我要一个华丽的桌面，这样工作的时候才可以有愉快的心情。IconPackager是个五星级的专业系统图标替换工具，它可以帮你把系统里所有的图标全部改成你想要的样子。当然，一个一个图标地去改实在是太麻烦了，IconPackager自身提供了6套整体替换方案。在替换之前具有预览功能，你可以找一套最喜欢的。那么何谓整体呢？整体就是包括了你的桌面图标、开始菜单里的图标、文件夹图标、文件图

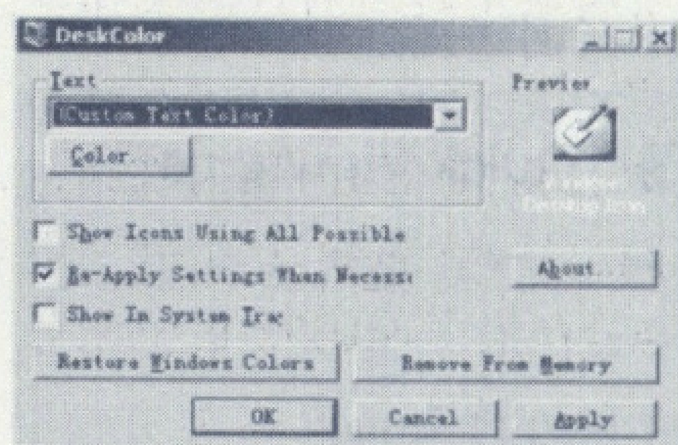


标、驱动器图标、鼠标指针还有其它一些系统的图标等。IconPackager可以把你的系统图标全部换成“超现代”风格的，也可以全部替换成“苹果机”的风格。要知道“苹果机”价格不菲，而且“苹果机”操作系统的界面是很华丽的，用了IconPackager之后，我就可以领略到这种奢侈的感受了。真的很爽！如果你可以访问互联网的话，你还可以访问IconPackager公司的网站，在那里你可以获得更多更精美的整套替换图标。IconPackager使我的操作系统变得华丽，我的心情实在是太好了，你呢？

追求完美，永无止境：DeskColor

版本：V3.00.1000
大小：640kB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://members.xoom.com/TLGriffith/DeskColor/index.htm
下载：http://download.tiandown.com/pub/software/appli/app-desk/DeskColor.exe

我的同事总是向我抱怨，Windows的桌面上，图标下面的文字框挡住了她精心挑选的桌面壁纸，真是一件憾事。其实这本来是一件很简单的事情，不过真的不明白为什么微软公司到现在还没有解决这个问题。我惯用的去除桌面图标文字背景的软件叫做DeskColor。这是个功能单一的小软件，其作用就是专门去除桌面图标的文字背景颜色，使它变成透明的。这样看起来，桌面图标和桌面壁纸显得浑然一体，真可谓锦上添花啊。DeskColor也有别于其它的同类型软件，

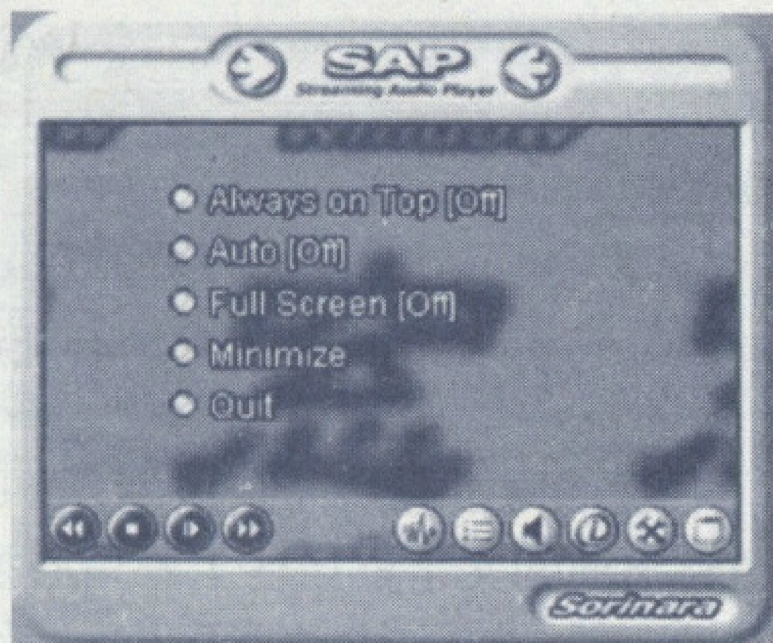


它在系统启动时自动驻留于系统托盘。5分钟后程序自动从内存请出，真正做到了节省资源。软件本身自带了19种配色方案可以自由调换。这个软件也有一个很小的毛病，在设置了文字背景透明之后，你不可以在桌面上选择“刷新”，一旦“刷新”之后，文字背景就会复出。而一般的计算机用户在重新排列图标的时候都会选择“刷新”，这不能不算是一种遗憾。据我的使用经验，重新排列桌面图标时，不选择“刷新”，而选择“按照日期”或“按照类型”排序，这样文字背景就不会出来了。也许这样你会觉得比较麻烦，不过习惯了也就好了。

小巧玲珑：Streaming Audio Player

版本：V0.9 Beta
大小：561kB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://www.sorinara.com
下载：http://download.tiandown.com/pub/software/mulmedia/med-aply/sap09.exe

韩国Sorinara公司新近推出了一款叫做Streaming Audio Player的MP3播放器，引起了我的注意。据测试得知，此软件占用的系统资源是Winamp的70%－75%，而音质和Winamp不相上下，体积是Winamp的1/4。由此不难看出Streaming Audio Player比Winamp要做得出色一些。其最独特的功能在于歌曲之间变换的连接，如果一首歌播放到一半，直接点选另外一首歌曲时，这时原歌声音会渐渐变小，而新的歌曲会渐渐地大声播放出来。而当结束程序时，声音也会逐渐变小喔，是否很象DJ在播放歌曲呢？而且它的界面要比Winamp华丽得多，还同样支持Skin功能，内置了6种不同的Plug－in，可以在欣赏歌曲的时候带给你前所未有的视觉冲击。现在Streaming Audio Player已成为我装机必备的又一个小东东。



一招半式闯江湖：Quick View Plus

版本：V6.0.1

大小：9.6MB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.jasc.com

下载：http://download.tiandown.com/pub/software/appli/app-file/setup.exe

Quick View Plus这个软件其实在98年就已经成名了，不过由于后来各种图形图像浏览器和媒体浏览器都做得比较专业，它就不怎么显眼了。不知大家是否还能记得它，但是提起它的兄弟Paint Shop Pro大家都会知道。Quick View Plus同样是Jasc公司出品的一个相当出色的共享软件。我为什么会叫它一招半式闯江湖呢？其实它是个快速查看软件，不过它的过人之处在于它可以查看200多种应用程序所创建的文件，其中包括各种文档、数据库、电子表格、图形等等，有了它大可不必在系统里装那么多的软件。你遇到的文件基本上都可以用Quick View Plus来查看。它甚至可以作为IE或Netscape浏览器的外挂快速查看邮件或文件。你还可以把各种专业浏览器、播放器外挂到它身上，统一用它查看PDF、AVI、ShockWave Flash、Quick Time等等格式的文件。真是千变万化在其中啊！只要Quick View在手，江山我就有。



给右键菜单加点功能：PicaView

版本：V1.32

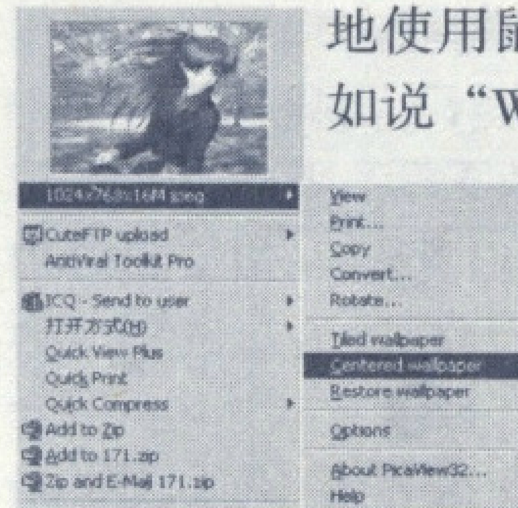
大小：845kB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.acdsystems.com

下载：http://download.tiandown.com/pub/software/graphics/grp-view/picaview132.exe

我一直觉得ACDSee是个非常不错的图片浏览工具，我最习惯的操作方式就是当我想要查看什么图片或者整个文件夹里的图片的时候，就会点击右键打开下拉菜单，然后选择“Browse With ACDSee”。通常一些熟练的计算机用户都会习惯地使用鼠标右键下拉菜单的功能，比如说“WinZip”的鼠标右键解压缩。但是ACDSee最不方便的地方就是每次查看文件都要唤出主程序，这可以说是一种系统资源的浪费，随后ACD Systems公司就出品了ACDSee的兄弟产品PicaView。安装了这个软件之后，你在使用鼠标右键点击图片文件时，就会在鼠标右键的下拉菜单中看到这张图片的预览图，还可以通过鼠标右键对图片进行BMP、JPG、PGX等格式的转换工作以及对图片进行优化工作。它还有一个小功能比较实用，通过它你可以直接把图片设置成壁纸。我一般换壁纸都是通过它进行的，需要做的工作只有两步，挑选和点击鼠标右键进行更换。不信你可以试试其它软件，没有比PicaView步骤更少的了。



本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第2期/BBX/下。

软件军团/西楚霸王丸

电脑游戏制作初探

——如何构造游戏的引擎

开篇语

游戏发展到现在已经经历了许多风风雨雨，主机的更换就象朝代的更替一样，转眼昔日霸主就变成了历史，但在玩家眼花缭乱的同时也伴随着游戏的进步。到了现在竞争也变得异常激烈了，美国占据着电脑的市场又窥视着家用机的地盘，日本则坚守阵营与其抗衡。在这激烈的战场上，国产游戏正面临着严峻的考验，国人都在拭目以待国产游戏能在这竞争激烈的市场上找到一席之地，可是偏偏又让大家很失望。

在网上和各种杂志上有许多议论国产游戏的文章，大部分也是失望的态度，其实咱们的优势也是非常大的，只不过没有人能够看到这一点而已。其实以我们现在的条件完全可以制作出相当出色的游戏，甚至超过日美的游戏，但为什么到现在还搞得那么惨呢？就是因为我们现在没有意识到我们自身的强大优势。如果我的同行们或其他搞游戏的人现在能够意识到这一点的话，我相信国产游戏可以在一两年内获得巨大成功，顺利的话还可以在国外销售。而我对国产游戏的看法可不象别人那样很低调，我是相当看好的，因为我们还有很大的市场呢！那么多玩家等着我们呢！他们一直都在期待着，所以我们不应该让他们失望。都是中国人嘛，谁愿意整天玩一些看不懂的和不符合中国人胃口的游戏呢？

现在对游戏的看法也是很偏激的，尤其是学生的家长对游戏更是谈虎色变，大有和游戏机势不两立的架势。我在电视上看过新闻里的民意测验，很多学生家长甚至都要求彻底取缔游戏厅。要是这样的话我们国家的娱乐业也根本没法儿发展了。游戏就是要让人消遣和给人快乐的，游戏不好玩是我们的错，游戏好玩，你要是沉迷其中那是你的错。根本就不冲突，古人讲过——玩物丧志嘛！凡事过分了就会适得其反。

按现在的趋势看，国外在此行业上还会称霸一段时间的，不过他们再强大也有其自身固有的弱点。资深玩家都不难看出国外这几年日子也是不太好过，由于竞争激烈他们付出的代价要比我们惨得多，虽然他们有钱但也是损失不小，因为搞得大风险也大。他们赚钱也不象刚有游戏那几年轻松了，很多的昔日霸主现在也是相当吃力，能不能摆脱困境都是回事了。游戏做到现在，国外厂商也不知道什么是好的，导致近几年的游戏业也很萧条，大家都觉得越出越没劲！盼啊！盼！望穿双眼，等来的却是叫好不叫座的东西。所以我们现在看到的就是——老虎累了，这对于国内来讲倒是个翻身的好机会。

国人也是没办法，只是干等好游戏的出笼，而有些人却对制作游戏很感兴趣，可是偏偏连点门道儿都没有。因为游戏的制作在国外属于密中之秘，根本就是只字不提。连我们国内制作游戏的厂商都是自己搞技术研究的，也还不成熟呢！所以真是遗憾得很。在这里我想写一些制作游戏的东西供大家参考，希望能真正帮助一些对此方面有兴趣的读者，也算是我为中国的游戏业尽一份力了。介绍的内容是深入一些的，比较浅的知识在以前的某些杂志也有人写过，根本不起什么作用。不过别担心，我会尽量用浅白的语言把它们说明白。

最后，希望大家全力支持我们这些做游戏的人，多买正版，这样我们才能有更多的资金制作更好的游戏，才能推动行业的发展。

思维和编程

我们首先来谈谈思维和编程。国产游戏总是被人唤作“垃圾”，这实在令人不能忍受，可实际情况却也只好“咽了”，所以大家急切地希望国人也能拿出几个象样的游戏来，可似乎又在技术上绊住了脚。其实以现在的技术完全可以制作出很好的游戏了。现在游戏的类型并不很多，但的技术难度却大不相同。我这里就是要帮助一些在这方面有兴趣又摸不着门的朋友们，希望你们能在这里找到你们所需要的东西。

我在一本关于Windows的书中看到一句话，说“Windows看起来十分复杂灵活，其实源于其更复

杂的内部结构。”游戏也是这么一回事，想让声像画俱全的游戏跑起来确实非常不容易。只有我们这些搞过的人才会明白，在游戏运行的每一秒、每一帧里发生了什么事。同时制作游戏又是一个非常有意思的事情，有资历的程序员都知道如果不是靠兴趣和那难磨的意志要想成就点什么，简直是不可能的。但光凭这些是不够的，这也是干这行的人不多的一个见证，也就是说，干这行的人比搞其他应用程序编程的程序员思维要更加开阔才行。然而这种思维开阔的人确实不多见，论技术他们可是懂得很多，但成功的程序员可不是靠这些东西起家的——靠的是思维。在计算机刚起步的那几年，那些前辈就用现在的所谓烂机编写程序，更没有现在的C++什么的，靠的是不朽的思维。不过现在的编程环境也是很限制人的，这也是造成程序员思维不够开阔的一个罪魁祸首。

可能是由于垄断的心态作怪吧，微软不但要封锁软件厂商而且要封锁编程人员的智慧。编过Windows程序的人知道现在的编程又叫“黑箱的积木游戏”，正是这些东西把大家的思维都锁住了：成块的功能，现成的黑箱这多好呀！可是这就是培养程序员懒惰情绪的东西，长此下去恐怕人才也都埋没了。有人说挺好，可是他没有看到那东西带来的严重副面效应。你看现在的程序员都用黑箱编程，黑箱中有现成的功能，他调用得挺舒服。如果黑箱中没有所需要的功能，他就不会了。长此已往就会造成技术上的严重脱节，生活在知其然不知其所以然的恶性循环中，而且造成逻辑越来越简单的想法，他还以为调这个函数就是起这个作用的呢，其实那个函数真正干了些什么他一点都不知道。最关键的是黑箱把程序员的那点创造性思维给一点一点地偷偷拿走了，如果长期下去国内的程序员再看不到这些的话，就会受制于人。（我个人的见解是应该多看看汇编语言）

游戏引擎

游戏的引擎是什么？这一点我要说明一下，因为没有搞过的人可能不太清楚这到底是个什么概念。其实游戏的引擎就是个游戏机，这只有在电脑上才会有此概念，在游戏机上编写软件时就用不着考虑写引擎的问题了。毕竟电脑不是专用于游戏的机器，所以开发者才会想方设法把它变成游戏机。

构造一个游戏的引擎恐怕是最关键的部分，所以构造前应深思熟虑切不可简单视之。但就编游戏来讲，写引擎可是个既枯燥又无味的事情。它等于是再造一台游戏机，所以它必须经过很多测试，而进行这些测试是相当无聊的，可它却意义深远。国外的游戏生产得为什么这么快，就是因为他们有现成的引擎和绘图软件等东西，所以制作游戏象生产线一样快。



这是预想的画面。

我在中国程序员网站上看过同行写的游戏引擎的文章，基本上原理是一样的，都是以显示为中心写出来的。不过引擎可以写出多种构造，我这里讲述一种大家易接受的引擎，它是一种可拆卸游戏系统的引擎，同时又是和游戏系统紧密结合的。这里说的紧密结合不是说游戏系统和引擎的那种高度紧密的结合方式，那种方式只要有一点小改动都将造成很不兼容的现象。这里讲的紧密是指引擎运转时带着系统转的结合方式。由于可以随时更换所挂接的游戏系统，所以这种引擎的灵活性很大，几乎支持任何类型的游戏。但由于其天生是一种兼容性好的引擎，所以势必就会在速度上有一些损失。可是这种引擎适合编写各种类型的游戏，而那种紧密结合式的引擎只能编写一类游戏，但速度却非常快，因为它是专门为那种游戏设计的。

不过到目前为止各大编写游戏的软件商，都从来不公布他们的引擎，所以有个人爱好的朋友就根本无法看见它的庐山真面目了。象我这样的介绍可能机会不会多，我也不会老干这种事的，所以以后它仍是各软件商的秘密。我只是希望我的文章能激活读者的僵硬思维，而这本身却远比搞清楚一个游戏的引擎更有益处。

如何着手写

首先我们在构造引擎前都必不可少的有一些幻想，例如想象一下引擎应该有什么样的功能，如：缩放、旋转、半透明、马赛克等等，到这里为止还只不过是幻想，可是它却是没有必要的。因为构造引擎应从它的结构想起而不是花枝招展的功能，结构构造得不合理，再好的功能都将被埋没。所以在考虑问题前胡想是最要命的，既耽误时间又浪费精力，应该抓住问题的核心去想。

进入了实质问题后，你可能还是很茫然不知从何处入手，也就是说你捡不起任何线头来想，这是新手常有的问题。然而编程问题可不同于其他学术上的问题，它反倒类似管理上的东西。例如，如何管理好仓库、机场什么的。所以你首先要意识到你现在要制作的软件的最终目的是干什么的，涉及到什么、影响到什么、利弊是什么、遇到的问题是什么。在这里首先你应想到引擎通过什么和系统进行交互，因为它才是构成整个引擎的支柱实体。然后才是它涉及到的显示、声音、网络、实时输入和速度等问题，只有把船的骨架做好才能在其上大做文章。其次是引擎涉及的功能范围，不要把一些不必要的功能加到引擎上，那样会造成混乱。轻则概念不清功能混乱，重则引擎内部结构将进行累赘式调整，所带来的后果不堪设想。这里可不是言过其实，如果你把一个很累赘的功能强加进引擎的话，那么引擎就会在速度上变慢，可能你当时单调试引擎时没看出来，因为没有负载的引擎空转是非常快的。可是当你以后把系统加进去的话就会变得非常慢，游戏代码越复杂引擎则越慢，还可能造成成倍的慢，所以在写引擎时一定要尽量加快引擎的速度。



而每往引擎中添加一种功能，都会有一定的利弊，权衡利弊看问题才能正确地解决问题，才能决定这种功能的取舍。比如在显示上的问题，A方式显示可能快，但操作麻烦；B方式显示慢，但操作简单。在这里当然是快好了，因为引擎速度不快的话以后的功能就更没法增加了。

真正制作引擎时会遇到很多技术上的问题，典型的是速度不均、贴图、混音、网络同步等问题。都是些棘手的玩艺儿，如果对这些东西不熟的话制作引擎将十分费事。所以在构造引擎时发现自己有这方面缺陷，必须提前解决掉，否则引擎将只是个空壳而没有什么功能。不过引擎的架子一旦定下来，功能就可以不断地添加上去，虽然暂时不能显示动画什么的，但它却已经提供了一个“船架”供你发挥了。

引擎的具体构造

注意的事项基本上就这么多，现在我们来看看这个“船架”到底是什么样吧。引擎的核心使用起来并不复杂，但内部却是十分复杂的。我讲述的这款引擎是推动式的引擎，它需要外界的推动才能运转，这里就有一定的灵活性，也就是可以随时停止推动引擎。这样在外部可以灵活控制引擎的运转。本款引擎的核心主要负责贴图显示和运行游戏系统，其中的环节非常复杂，在我编的引擎中它负责贴前景层、背景层、角色层、半透明层和调用游戏系统。它的概念说起来也并不是很复杂，就是真正工作起来的时候有点难调。

如果想让引擎运转起来，应该在引擎外制作一个可控制的循环，用来推动引擎。当程序运行时便可飞快地推动引擎运转了。这里复杂的是在引擎每转一圈时，里面到底干了些什么。在引擎运转时首先调用游戏系统，游戏系统内部反过来再调用引擎中的服务取得用户或网络中的信息。游戏系统分析完毕后再调用引擎中的图形服务决定如何贴下一帧，再向网络发出通知消息什么的，折腾一圈后终于又回到了引擎的内部，这时将根据游戏系统的处理结果真正地合成贴出下一帧。然后引擎的调用结束，函数退回推动引擎运转的地方，才算执行完一圈。这里只是按块讲述了一下引擎构造的方式，其中环节多如牛毛，不过游戏倒是能转起来了，你将看见引擎飞快地在贴图。剩下的就是增加引擎中的服务功能了，如混音、网络等，直至将引擎武装得非常强大为止。这只是引擎的大体结构，其细枝末节还远不止如此。

看了以上介绍，有人可能觉得并不太难。其实回想起来，学的物理公式什么的也没什么难的，只不过在没有它之前是非常难的。这个游戏引擎就是如此，在它出现之前是那么的神秘，可是一旦讲出来就不神秘了，关键就是发明它的那伟大一刻。只要充分调动你的创造力，这伟大的一刻可能就会随时在你眼前显现。

极速办公新概念

Corel公司展示WordPerfect Office 2002预览版

近日，Corel公司在COMDEX上展示了其最新办公套装软件WordPerfect Office 2002的预览版。整个套件包括WordPerfect、Quatro Pro、Presentation、CorelCENTRAL和Paradox共五个应用程序组件，各组件之间集成得更加紧密。整个软件的核心引擎进行了全新设计，在兼容性方面有了很大的提高，而且还提供了用于恢复受损文件的工具。另外，用户在这一新版本中还可以十分方便地使用查阅牛津袖珍词典的功能。Corel公司希望这是继WordPerfect 5.1以来的最大最重要的一次升级。WordPerfect Office 2002的正式版本将于今年上半年推出，届时将有针对不同客户群的多个版本同时发售，而且还将有与微软Office软件相类似的租售方式。

微软发布Office 2000 SP2

微软公司于日前正式发布了Office 2000 SP2（Service Pack 2）补丁包，从而对其Office办公套装软件进行了第二次升级。要升级到SP2，用户必须先安装SR1a（Service Release 1a）。SP2对一些最新发现的错误进行了修正，优化了协同作业的合作环境。但SP2只是作为SR1a的补丁包使用，所以安装后Office的版本号仍保持不变，而且微软也不会发布一个含有SP2的独立的Office 2000版本，用户只能用手工的方法来为SR1a装上SP2补丁。

微软向测试用户发放FrontPage 10 Beta 2

近日，微软向部分测试用户发放了FrontPage 10 Beta 2。能参与FrontPage 10测试的用户数量已由第一测试版时的3500人增加到了现在第二测试版的1万人。最新版的FrontPage继承并进一步扩充了原有版本的强大功能和易用性，提供了全面完善的建站功能，并能使用户间的协同作业更为方便。FrontPage 10 Beta 2具有许多实用的新功能：新的图片和信息内容工具，可以方便地用来导入、显示图片及其他与网页中的元素所相关的信息；全新的管理和控制特性，如“使用分析”报告功能可以先识别出整个站点中访问率最高的一些页面，再自动建立“Top 10”页面的列表，提供了指向这些页面的链接，从而为用户在访问网站时提供了实用的导航功能；建站者可以通过浏览器直接更改或增加网页中的内容，而不用像以前那样先在本地机器上编辑好后再进行上传更新；用户可以方便地将MSN、Expedia、bCentral上的信息内容集成到页面中，而无需手工写入繁多的代码；对XML和ASP的支持有了进一步的改进，提高了程序的灵活性；集成了一个基于网络的名为“SharePoint”的工具，充分体现了团队合作应用特色，可使由多个用户组成的协作开发队伍无论是在基于局域网还是因特网的建站工作上合作地更加紧密，用户可以有效地存储、查询和共享文档信息及网页。在经过严格的测试工作后，FrontPage 10的正式版预计将于2001年6~7月上市。

测试用户对Office 10 Beta 2的看法褒贬不一

自去年十一月微软推出Office 10 Bata 2以来，各地的测试用户在经过一段时间的试用后，对Office 10 Beta 2的看法可说是褒贬不一。Office 10 Beta 2的美观界面、易用性、文档和邮件安全性的增强，确实得到了大部分用户的赞赏，但他们也提出了Office 10 Beta 2的一些不足之处，问题主要反映在：语音控制功能虽然方便了用户的操作，但它占用系统资源太多，拖慢了整个Office软件的运行；Beta 2版本在Beta 1版本基础上进行改进的功能特性太少；严格的安全功能机制虽然给用户提供了更多的保护，但同时也限制了一些功能的使用。参与测试的用户希望微软在推出Office 10正式版前能根据各方面用户的意见做出进一步改进和协调工作。

业界动态

化繁为简，效率倍增——认识Word2000中的域

上海 周克勤

接触过Word的朋友们大多听说过域这个概念。所谓域，其实是一种代码，可以用来控制许多在Word文档中插入的信息，实现自动化功能。也许有朋友要说，由于自己对域不怎么了解，所以没有使用过域。其实，他们的想法错了，因为我们早已在不知不觉中使用到了域。域贯穿于Word许多有用的功能之中，如插入时间和日期、插入索引和目录、表格计算、邮件合并、对象链接和嵌入（OLE）等功能在本质上都使用到了域，只不过平时我们都以菜单、对话框的形式来实现这些功能，看到的也只是由域代码运算产生的域结果。

正因为域在Word中的广泛应用，所以全面而较为深入地了解域是十分有必要的。这可以使我们更好地认识理解并设置许多有用的功能，提高工作效率。

一、域结果和域代码

域结果和域代码是域的两种不同的显示形式。首先，在文档中任意插入一个利用域功能来实现的信息，例如选"插入"菜单中的"时间和日期"命令，在弹出的对话框中选择某个时间日期格式并选中"自动更新"项后，即可插入当前的时间和日期。一般情况下，我们看到的是当前时间和日期的显示，这是域结果的显示形式。域结果是由域代码编译运算后得到的结果。右击这个时间日期，在弹出的菜单中选择"切换域代码"命令（或使光标位于域中再按Shift+F9组合键）即可看见其域代码，如{ TIME \@ "yyyy'年'M'月'd'日'"}。从这里可以知道，每个域都被定义在域开始符{和域终止符}之间。其间的内容成为域代码，一般包括域名（如上述的TIME）、域指令、域开关（如上述的\@ "yyyy'年'M'月'd'日'"）。其中域开关主要用于设定域结果的显示格式和避免一些域的更新。对于一些特定的域还可包含函数、操作符、文本指定信息等。

二、对域的操作

1. 域结果和域代码的显示切换

一般情况下，我们看见的是域结果，因为这是Word中域的默认显示形式。要将域代码设为默认显示形式，只需选"工具"菜单中的"选项"命令，在弹出对话框（如图1）的视图选项卡中选中"域代码"即可。在这里，还可以设定域底纹的显示方式，以便我们更方便地在文档中定位域。将光标位于某一域中，用Shift+F9组合键可在其域结果和域代码之间进行切换显示。用Alt+F9组合键可对文档中所有的域进行域结果和域代码之间的切换显示。另外需补充的是，虽然我们可以将域切换成域代码的形式来进行查看或编辑，但打印时都是打印域结果的。在某些特殊情况下可能需要打印域代码，这时只要将"工具"→"选项"→"打印"选项卡中的"打印文档附加信息"下的"域代码"选定即可。不过打印完后请及时改回来，以免以后正常打印时会莫名其妙地打印出不想要的域代码信息。

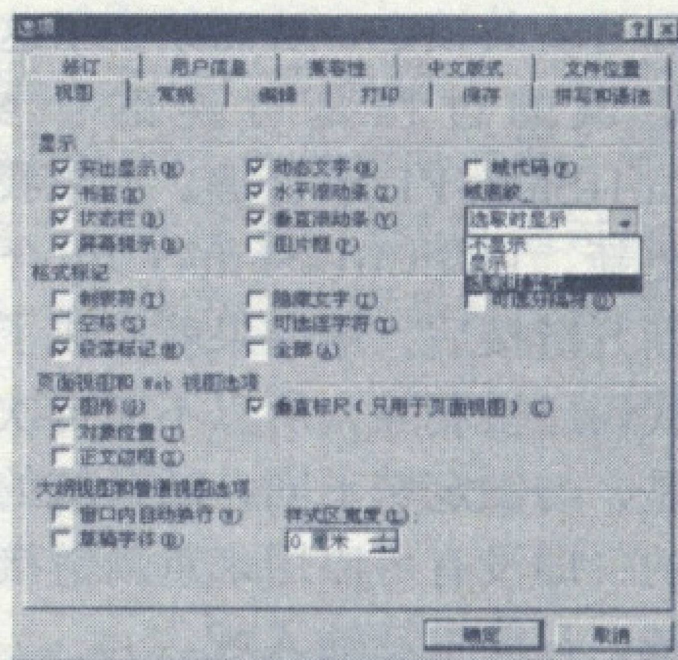


图 1

2. 插入和编辑域

插入域有两种方法。我们可选择"插入"菜单中的"域"命令，在弹出的窗口中选择所需的域插入到文档中。这种方法的好处是不用记住繁多的域代码，直观且不易出错。对于一些常用的域，如页码、日期和时间、自动图文集、索引和目录等，都已被直接放在了"插入"菜单中，便于用户快速使用。如果用户对域代码十分熟悉的话，可手工插入域。方法为：把鼠标光标位于要插入域的地方，按下Ctrl+F9组合键后即会出现域开始符{和域终止符}（注意：不是通过键盘直接输入大括号{和}），在其中可直接手工输入或编辑域代码。

3. 更新域

域最突出的优点就在于可根据所指定信息的更新而自动更新。当然，我们有时也需要手动来更新域。方法为：将光标位于所需更新的域中，按下F9键即可。也可以在域的右击菜单中选"更新域"命令。

4. 域的选择定位

一篇文档中可能包含多个域，在多个域之间的定位切换是十分方便的。使用F11键可选定后一个域，使用Shift+F11组合键可选定前一个域。当

然，我们也可以用查找功能来快速定位到特定的域。

5. 域的锁定和断开链接

域的自动更新功能虽然给我们带来了很多方便，但有些时候，我们可能并不希望实现自动更新功能。使光标位于某一域中，按下Ctrl+F11组合键即可将其锁定，从而禁止了这个域的自动更新。锁定域的过程是可逆的：要解除锁定，可用Ctrl+Shift+F11组合键。如果我们确信某个域已不用更新，可用Ctrl+Shift+F9组合键来断开域的链接。断开链接后，域结果就变成了普通文本形式，其域代码已被删除，所以不能再次进行更新。需注意的是，与锁定域不同，断开域的链接的操作是不可逆的，即没有可以用来重新链接域的按键。若要更新域，只能重新插入域。

三、应用实例

至此，相信大家对域的概念、功能和基本操作一定有了初步的认识。Word2000中共包含73种域名及众多用于定制域结果显示格式或防止更新域的域开关，具体的命令参数格式及其对应的功能，大家可选"插入"→"域"命令后，在弹出的"域"窗口中查看，也可参考帮助文件，笔者在这里就不再一一赘述了。下面还是通过几个具体的实例来体会一下域的强大功能。

1. 用域实现同一文档和不同文档内容间的转跳和引用

Word中有许多可以用来实现在同一文档和不同文档内容间转跳的域，灵活使用可方便用户对于长文档和多个文档的操作。

GOTOBUTTON域可以用来定义一段文本信息，双击此文本信息即可转跳到同一文本当中所设定的目标位置处。这里的目标位置可以是已定义的书签、页码、脚注、批注，也可以是行号或节号。域代码为{ GOTOBUTTON 目标位置 显示文本 }。例如在一篇长文档中我们要实现双击"详见统计表格"文字后直接转跳到已由书签标示出的统计表格内容处。先选中此表格，并用"插入"菜单中的"书签"命令将其标记为书签名为"统计情况表格"的书签。然后选"插入"菜单中的"域"命令，在弹出的窗口中选择"GOTOBUTTON"域名后点击"选项"按钮，在弹出的窗口中选择刚才定义的书签名"统计情况表格"并点击"添加到域"即可将此书签添加到域代码中作为转跳的目标位置。最后，再在域代码栏中接着输入显示文本"详见统计表格"（如图2），按"确定"后即可插入这个域。又如，要转跳到文档中的第200行，可使用域代码{ GOTOBUTTON l200 第200行 }。

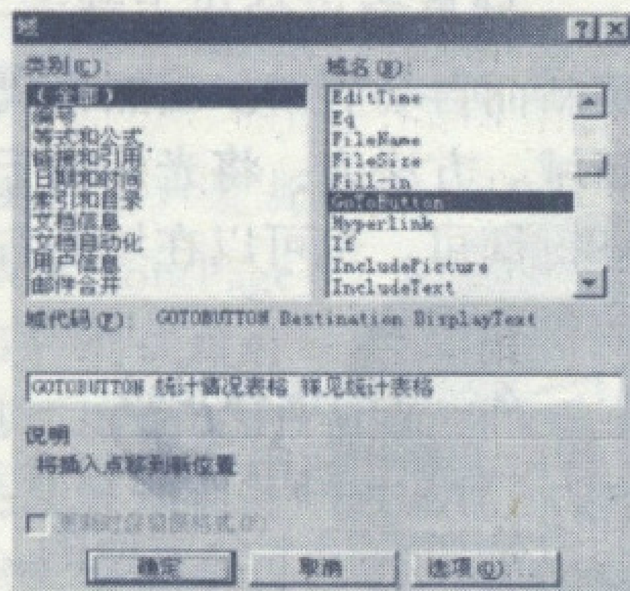


图 2

我们可使用IncludeText域来实现在当前文档中插入其他文档中的全部内容或由书签标示处的部分内容。域代码为{ INCLUDETEXT 目标文件路径名 [书签] [域开关] }。具体的插入方法就不再详述了，但要说明两点：①目标文件路径名中要用双反斜杠\\代替单反斜杠\，如C:\\mytext\\score..doc。且路径名中若含有带空格的长名，则要用引号将整个路径名引起来，建议大家养成统一使用引号的习惯。②\!是一个很有用的域开关。若目标文档中原先已含有域，那么我们使用这个开关可在主文档中IncludeText域更新时，避免目标文档内容中的域被同时更新。

我们平时用的较多的是"插入"菜单中的"超级链接"命令，来实现转跳链接。其实，Word中的"超级链接"就是HyperLink域。

2. 用域实现快速运行宏

大家知道在Word中，宏是一系列操作指令的集合，利用宏可以十分方便地来执行一些需要进行重复操作的任务，大大地提高了工作效率。使用时，用户可以加载Word中预定义的宏，也可以自己录制或通过VBA编写宏。在Word中有一个名为MacroButton的域，可用来在文档中定义一段文本信息，用户双击此文本后即可迅速执行所指定的宏，这样可使用户在阅读到文档的某一处时按需要来执行宏。这种结合域与宏的操作，可增强文档的可读性、交互性，且进一步提高工作效率。MacroButton域代码为{ MACROBUTTON宏名 显示文本信息 }。例如，我们在文档中插入域代码{ MACROBUTTON PrevWindow 上一文档 }，其域结果显示为"上一文档"，双击此文本即可切换至已打开的上一文档。Word中的许多操作都有对应的宏名，大家可选"工具"→"宏"→"宏"命令，将弹出窗口中的"宏的位置"设为"Word命令"后，即可一一查看各Word命令所对应的宏名。当然，大家可以自己来创建更为复杂的宏来结合MacroButton域使用。

3. 用域实现自动判断并显示相应内容

首先说明一下嵌套域的概念。所谓嵌套域即在外层域的域代码中再插入内层域的域代码形成嵌套。而且用户可以按需要使用多层嵌套。在这个实例中我们将结合IF域和嵌套域的使用，来实现对文档总页码数进行判断，若页码数大于10，则显示“使用五号字排版”，否则显示“使用四号字排版”。下面我们直接来分析这个实例的域代码{ IF { NUMPAGES * MERGEFORMAT }>"10" "使用五号字排版" "使用四号字排版" * MERGEFORMAT }。这里的内层NUMPAGES域用于产生文档的总页码数，并与我们指定的10进行比较，若比较结果为真（即总页码数大于10），则在域结果中显示真文本“使用五号字排版”，否则（即总页码数不大于10），则在域结果中显示不真文本“使用四号字排版”。另外，我们可以对域结果设定各种格式，但更新域后所设定的格式可能丢失，用* MERGEFORMAT可保留所设定的格式。相当于在插入域窗口中选中“更新时保留原格式”。

相信大家对域的强大功能已略有体会，其他许多通过域实现的很有用的功能（如表格计算、邮件合并等）笔者就不再一一详述了。大家在通过反复实践并融会贯通后，一定能进一步提高自己的操作技能和工作效率。

汇总交互两相宜

——谈Excel2000数据透视表的应用

山东　宿郁南

也许你已经知道精确的数据管理有助于工作效率的提高，于是每天辛苦地把一组组枯燥的数字输入自己的电脑，结果换来的却是一堆堆令人头痛的流水帐。的确，有了计算机和数据库，对于一般的分类求和只是举手之劳，然而人们却又提出了快速汇总大量数据和建立交叉列表设计的交互式表格的要求，这对普通的数据库管理系统确有点强人所难，起码程序的编写绝不是一蹴而就的事。

面对这种缓不济急的情况，你有没有想到求助于Excel2000的数据透视表呢？Excel2000的数据透视表可以将数据的排序、筛选和分类汇总三个过程结合在一起，它可以转换行和列以查看源数据的不同汇总结果，可以显示不同页面以筛选数据，还可以根据需要显示所选区域中的明细数据，非常便于用户在一个清单中重新组织和统计数据。

使用它，只要简单的几步操作，流水帐立即排队站好，再给它几个简单的设定，杂乱的数据立刻按照你的要求分门别类地统计分析，真可谓“汇总交互两相宜，数据透视有专攻”。下面我们就通过一个实例来体会一下它的妙处吧。

在创建数据透视表之前必须要有一个数据源，它可以是已有的数据清单、表格中的数据或外部数据源，当然也可以从其他透视表中直接导入数据。创建数据透视表的方法是利用“数据透视表和数据透视图向导”对数据源进行交叉制表和汇总，然后重新布置并立刻计算出结果。现以如图1所示的无规则“流水帐”式数据清单为例，建立一个按商品类别和月份统计的各地区销售额列表。单击“数据”菜单中的“数据透视表和数据透视图向导”开始操作，总共有4个步骤：

九洲公司1999年各地销售情况

	A	B	C	D	E	F	G
1	九洲公司1999年各地销售情况						
2	编号	地区	类别	商品名	月份	数量	销售额
3	1	北京	电脑类	笔记本	一月	100	36
4	2	上海	电信类	手机	二月	510	70
5	3	广州	家电类	空调	五月	460	56
6	4	北京	电信类	手机	三月	720	120
7	5	北京	家电类	摄像机	二月	350	68
8	6	上海	电脑类	打印机	三月	1000	360
9	7	广州	电脑类	笔记本	十月	330	45
10	8	广州	电信类	手机	二月	1200	150
11	9	上海	家电类	空调	一月	600	88
12	10	上海	家电类	摄像机	二月	280	37
13	11	上海	电脑类	笔记本	十月	800	260
14	12	北京	电信类	手机	六月	600	100
15	13	北京	电信类	传真机	四月	500	55
16	14	广州	电信类	传真机	三月	440	49
17	15	上海	家电类	空调	五月	360	32
18	16	北京	电信类	笔记本	二月	550	200

图 1

第一步：选定数据源和报表类型。这里我们在“请选择待分析数据的数据源类型”中选“Microsoft Excel数据清单或数据库”；在“所需创建的报表类型”中选“数据透视表”，然后单击下一步。

第二步：选定创建数据透视表的数据源区域。可以直接在对话框中键入选定的区域，如＄A＄2:＄G＄18；也可单击“压缩对话框”按钮后在数据源中用鼠标框选单元格。选定完成后单击下一步。

第三步：选择数据透视表显示位置。共有两种选择：如果选择“现有工作表”，则数据透视表与源数据在同一工作表中；如果想让透视表独立于数据源，就选择缺省的“新建工作表”。最后单击“完成”按钮退出向导。

第四步：设置数据透视表的布局。这时我们会发现导用数据源的7个列条目被向导模板制成了7个按钮（如图2），设置数据透视表的布局只要用鼠标将按钮拖至“行”、“列”、“数据”或“页”字段区域即可。其中拖入到“页”字段中的按钮相当于选择了“自动筛选”命令，可以控制显示每一项；拖入到“行”字段中的按钮变成了行标题；拖入到“列”字段中的按钮变成了列标题；拖入到“数据”字段中的按钮相当于选择了“分类汇总”命令。

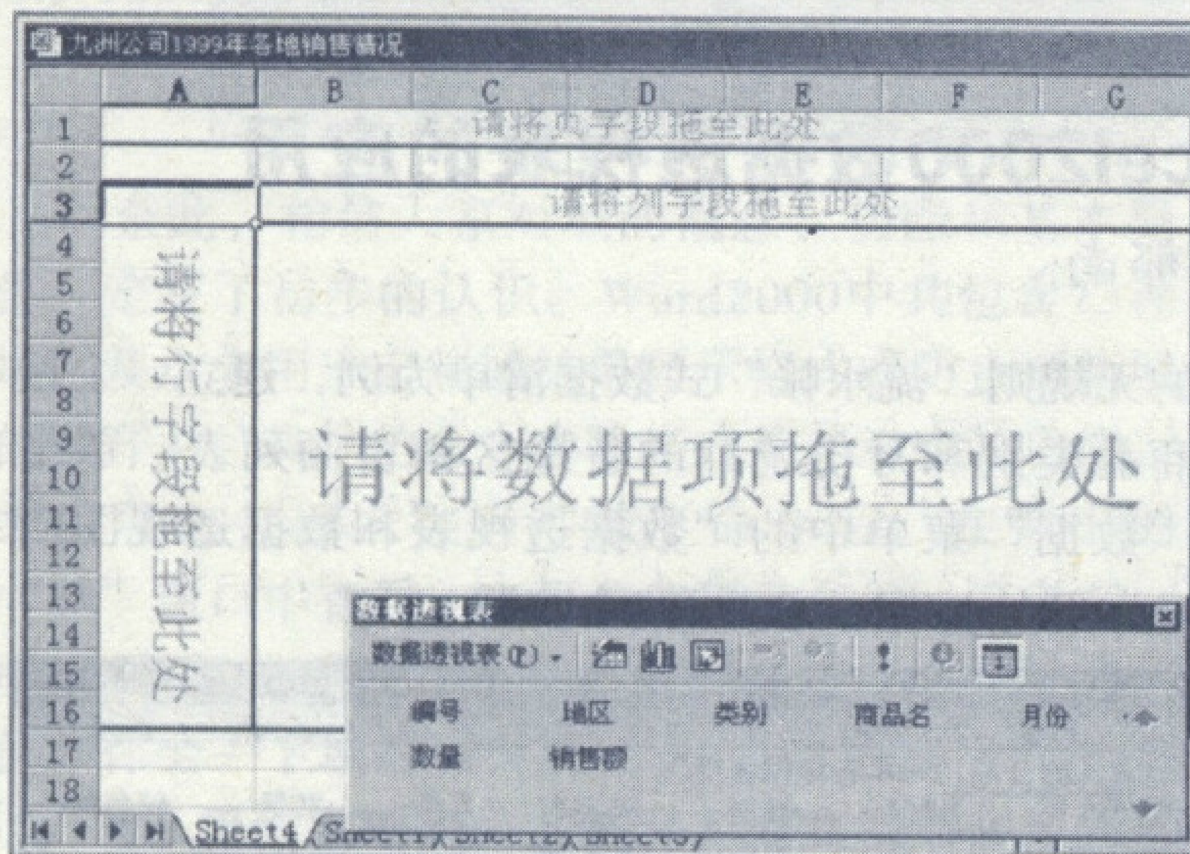


图 2

本例中我们把月份设为页字段，在透视表生成后页字段会变为下拉列表的形式，而且自动在下拉的数据项前加上“全部”一项；把数量和类别设为行字段，把地区设为列字段，用鼠标把各按钮拖入到相应位置后得到的结果如图3所示，这时原来的“数量”按钮的名称被改为“求和项：数量”，双击按钮可出现一个对话框，你可从中选择使用的汇总方式，如：求和、乘积、标准偏差等；如果再把销售额做为数据项拖入到数据区可以得到如图4所示的结果。

九洲公司1999年各地销售情况

月份	（全部）			
求和项:数量	地区			
类别	北京	广州	上海	总计
电脑类	100	330	1800	2230
电信类	2370	1640	510	4520
家电类	350	460	1240	2050
总计	2820	2430	3550	8800

图 3

九洲公司1999年各地销售情况

月份	（全部）				
		地区			
类别	数据	北京	广州	上海	总计
电脑类	求和项:数量	100	330	1800	2230
	求和项:销售额	36	45	620	701
电信类	求和项:数量	2370	1640	510	4520
	求和项:销售额	475	199	70	744
家电类	求和项:数量	350	460	1240	2050
	求和项:销售额	68	56	157	281
求和项:数量 的求和		2820	2430	3550	8800
求和项:销售额 的求和		579	300	847	1726

图 4

通过本例可以看出数据透视表含有多个字段，每个字段汇总了源数据中的多行信息。我们可以灵活变换查看角度，方法是单击字段旁的下拉箭头在显示的可用项列表中进行选择，也可以将字段按钮拖动到数据透视表的另一位置。例如，本例中“月份”是一个能用于按月份自动筛选汇总数据的页字段，如果选择页字段列表的不同项，那么数据透视表会自动生成与该项相关的汇总数据；如果需要显示每个月的汇总数据我们可以把页字段“月份”拖入到列字段位置，这时的表格就有两个行字段、两个列字段，生成详尽的汇总情况。另外行字段和列字段也可以相互交换位置，以产生不同结构而汇总结果相同的表格；同样行字段、列字段也可与页字段相互交换位置，以产生不同的统计结果。总之运用之妙，存于一心，一切视你的需要而定。

Excel2000除了有功能强大数据透视表功能外，还新增了数据透视图功能，它是一种交互式的图表，功能与数据透视表类似，只不过以图形化的形式来表现罢了。数据透视图会在同一工作薄中包含一个相关联的数据透视表和该数据透视表中的所有源数据，并会随数据透视表的变动自动更新相应数据。

看完这些，今后你就再也不用担心老板和客户苛刻的数据汇总要求了，打开电脑，让Excel2000的数据透视表说话吧！

这是我过的最冷的一个冬天，也是我在北京度过的第一个冬天。在南方长大的我似乎不太适应北京的冬天，北京的冬天和南方的冬天截然不同，寒冷而且干燥。还好，有你们对我的支持，对《大众软件》的支持，对硬件评析栏目的支持，让我感到了一丝春天般的温暖。

新年到了，又该是辞旧迎新的时候了。2001年和2000年的区别并不只是把最后的一个“0”换成了“1”，而是真正代表着一个新世纪的到来。在新世纪里《大众软件》有了新的改变，硬件评析栏目也有了新的面貌。评测报告和技术展望让你更多的了解业界的新动向、新技术以及新产品的性能。行情中的报价栏目多了中关村销售排行榜，你可以更方便的知道本周主要电脑配件的热销排行……

其实，硬件评析最需要的是你们，你们才是她真正的主人。你们的支持给了我无限的原动力，让我可以更加投入的工作。你们的每一篇来稿都让我欣喜，因为我们有这么优秀的作者；你们的每一条建议都让我感动，我们还有这么认真的读者，我还能说什么呢？我只能把硬件评析办的更好作为对你们最好的回报。在新的世纪里，在新的一年里，让我们共同努力吧！

晶合实验室

奔腾不息的Intel

——Intel P4处理器全面评析

The Past——过去

微处理器被誉为20世纪最伟大的发明之一。在20世纪的终点，微处理器的发展速度更是达到了前所未有的程度。Intel坚信，广泛的软件支持是硬件厂商得以生存的基础；而良好的硬件兼容性提供了广阔的选择软件的空间。没有人能够否认Intel的处理器架构是当今主流PC的标准。那么就让我们追溯Intel的脚印，回到16位甚至更早的处理器时代，看看这个巨人的历程。

也许很少有人知道，我们现在处理器的鼻祖只是一个小小计算器的“大脑”。早在1971年，Intel公司推出了第一款微处理器——4004。这一创举开始了人类将智能内嵌于电脑和无生命设备的历程。续4004芯片之后Intel于1972年推出了8008芯片，顾名思义8008的性能达到了4004的2倍。但是，第一块真正的处理器是诞生在1974年的8080，采用8080的电脑很快流行开来，也为Intel日后的发展打下了基础。几年之内比8080更新一代的产品8086处理器和8088处理器相继面市。8086采用16位通用目标寄存器、16位数据总线以及20位地址总线，支持1MB系统内存，内含29 000个晶体管。8088处理器和8086大同小异，只不过地址数据总线宽度小一半。

1982年，Intel推出了我们现在无比熟悉的x86体系结构，直到今天，x86体系结构仍然是大多数Intel处理器的基础部分。80286是第一款基于x86体系结构的处理器。工程师们引入了“保护模式”这一充满活力的概念。在这一模式下，分段寄存器的内容指向描述符表，提供24bit地址总线，即16MB寻址能力。3年之后，80386微处理器再度将人们的目光聚焦在Intel身上。它是第一块32位IA-32处理器，其架构包含32位通用目标寄存器，为地址存储与操作共用。在32bit地址总线的支持下，80386可以对高达4GB容量的内存进行寻址。自此开始，32位指令系统的硬件基础也已逐渐确立起来。80486最初出现在1989年，80486是将80386和数学协处理器80387以及一个8KB的高速缓存集成在一个芯片内。并且在80X86系列中首次采用了RISC（精简指令集）技术，可以在一个时钟周期内执行一条指令。它还采用了突发总线方式，大大提高了与内存的数据交换速度。

1993年是令人难忘的一年，Intel的第一款Pentium（奔腾）处理器上市。Pentium是Intel家族中最早采用超标量结构的处理器。Pentium带有2条独立的处理管线，每周期执行2条指令。与80486相比，奔腾的一级缓存大了一倍，指令、数据缓存各占一半；其数据缓存因为采用了回写方式，大大提高了数据调度效率。从奔腾75开始，CPU的插座技术也正式从以前的Socket4转换到同时支持Socket 5和Socket7，其中Socket 7还一直沿用至今。1996年面市的Pentium MMX（多能奔腾）是Pentium的升级版本。MMX技术是Intel一项多媒体增强指令集技术，可以翻译成“多媒体扩展指令集”。MMX是Intel公司在1996年为增强Pentium在音像、图形和通信应用方面而采取的新技术，增加了57条MMX指令。因此MMX CPU比普通CPU在运行含有MMX指令的程序时，处理多媒体的能力提高了60%左右。MMX技术开创了CPU开发的新纪元。

1995年，带有3条独立管线的P6系列正式发布。最早面世的是Pentium Pro（高能奔腾）系列。P6系列与原有芯片最大的区别在于：它不是直接处理x86指令，而是将x86指令转换成类似RISC指令的内部指令再执行。该内部指令叫做“微码”。这种方式解除了一些长久桎梏x86处理器的问题，比如乱序编码、整数传输“注册内存”、以及直接操作数长短不一的问题。地址总线拓宽到36位，支持64GB内存寻址。Pentium Pro最引人注目的地方是它具有一项称为“动态执行”的创新技术，这是继Pentium在超标量体系结构上实现实破之后的又一次飞跃。

1997年5月，Intel又推出了Pentium Ⅱ处理器。Intel将750万个晶体管压缩到一个203平方毫米的印模上。在接口技术方面，为了击垮Intel的竞争对手，以及获得更大的内部总线带宽，Pentium Ⅱ首次采用了最新的slot1接口标准，它不再用陶瓷封装，而是采用了一块带塑料外壳的印刷电路板，该印刷电路板不但集成了处理器部件，而且还包括32KB的一级缓存。Celeron可以说是Intel为抢占低

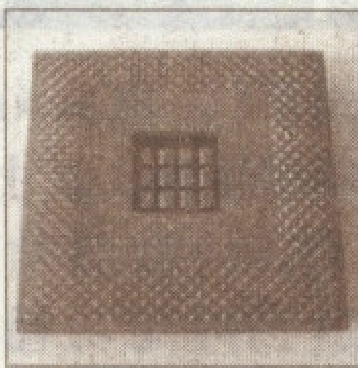
端市场而专门推出的。Intel把Pentium Ⅱ的二级缓存和相关电路抽离出来，再把塑料盒子也去掉，再改一个名字，这就是Celeron，中文名称为“赛扬”。Celeron还有一个“变形”的兄弟——Socket 370 Celeron，Socket 370 CPU插槽外观上和Socket 7差不多，只不过Socket 7有321个Pin脚，而Socket 370有370个Pin脚。一年半以前Pentium Ⅲ作为Intel的旗舰产品重拳出击，接口结构为Slot1和Socket 370。Pentium Ⅲ依然沿用了P6的系统架构，这年P6已经4岁了。Pentium Ⅲ最大的技术创新就是增加了互联网SSE指令集，芯片增加了70条SSE指令，极大地提高了电脑在高级图形、三维动画、视频、音频等方面的性能。

下面要说到的就是我们的主人公了。2000年11月21日，Intel在全球同步发布了其最新一代的微处理器——Pentium4（奔腾4）。Pentium4处理器原始代号为Willamette，采用0.18微米铝导线工艺，配合低温半导体介质（Low-Kdiclcctric）技术制成，是一颗具有超级深层次管线化架构的处理器。它是目前Intel公司技术最先进功能最强大的CPU，它基于Intel的NetBurst微型架构。强大的性能足以应付各种应用领域。这些应用领域包括网络广播、网络视频流、图片处理、视频剪辑、语音、3D、CSD、游戏、多媒体、多任务环境。但是P4的性能究竟如何？还是看我们这次的测试吧。



Present——现在

我们在第一时间里得到了Intel送测的P4样机，处理器采用了P4 1.5G，256M SAMSUNG PC-800的RDRAM，Intel D850GB主板，显卡是ELSA GeForce2 Ultra 64MB，Creative Sound Blaster Live!的声卡，IBM Deskstar 75GXP 30 GB硬盘。这台超级PC的配置看的我直掉口水，但是在我们开始进行测试之前，还是让我们先来看看P4所采用的新技术吧。



技术革新

Intel NetBurst微型架构：沿用了多年的P6架构被P4的Intel NetBurst微型架构代替，NetBurst微型架构不仅采用了包括400MHz系统总线、高速缓存读取、高级动态执行在内的大量新技术，还有高速缓存、快速执行引擎、浮点和多媒体单元改进、数据流单指令多数据扩展2（SSE2）等多种新性能。

超级流水线技术：与PⅢ相比，P4处理器将流水线的深度增加了一倍。其中的关键技术，预览/恢复分支达到了20级，而这一指标在PⅢ中只有10级。这项技术意味着处理器整体性能、频率和适应性的飞跃。

400MHz系统总线：P4的总线速度为100MHz，但是Intel采用了QDR技术，通过同时传输4条不同的64位数据流来达到400MHz，所以芯片组与CPU之间的总线带宽将达到3.2G/S，而且芯片组与内存之间的带宽也可以达到3.2G/s。

高速执行缓存：为了增加8KB的数据缓存，P4包含了一个执行跟踪缓存，可存储12K的微指令以帮助程序执行。这些指令不在主程序循环中执行，不被存储，从而大大提高了系统性能。

快速执行引擎：算术逻辑单元（ALU）以双倍的时钟速度运行，这让类似于加、减、逻辑与、逻辑或等基本运算的执行只用了1/2时钟。例如，1.5GHz的快速执行引擎其实是以3GHz在运算。

256KB的高速缓存：高速缓存2代（ATC）让数据能够更快地吞吐于缓存与CPU之间。它在一个时钟可以完成256位的数据交换。因此1.50MHz的数据可以48GB/s的速度传输。而相比较起来，1GHz的PⅢ处理器数据传输速度只能达到16GB/s。

ATC的性能包括：

非时钟的全速二代传输水平

8路集合设置

256位数据总线

每一时钟周期的数据吞吐

高级动态执行：高级动态执行是控制CPU执行顺序的动态单元。P4可以发出126条动态指令，使流水线完成48次载入和24次存储。与前一代的PⅢ处理器相比，它能够增加33%的预处理速度，还可以在缓存中存储更多的历史信息从而快速取出。

改进的浮点数运算和多媒体单元：P4的128位运算动态增加了运算单元，使得浮点数运算和多媒体表现都得到了较大的改进。

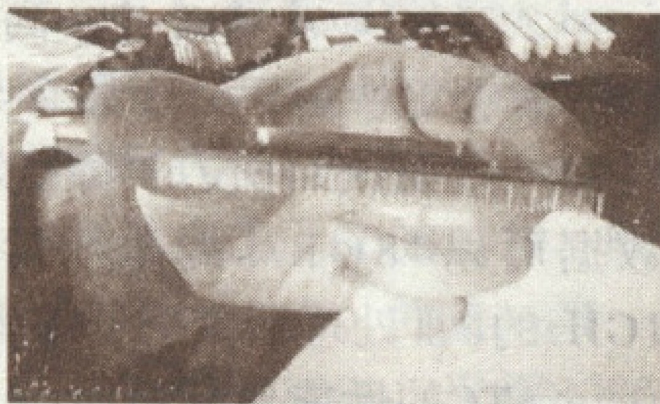
网络数据流单指令多数据扩展2（SSE2）：通过增加的144条新指令，SSE2具有更强多媒体增强指令和数据流单指令。这些特性包括一个128位单指令多数据整数运算和128位单指令多数据双精度浮点指令，这些指令减少了原有的指令执行数量，大大增加了执行速度。使得用户的视频、音频、图象处理、加密、财政、工程和科学应用都极大增强。SSE2可以提高多媒体的执行效率，特别是DVD/MP3/MPEG4的回放，可以最大效果地体现P4新指令集的威力。

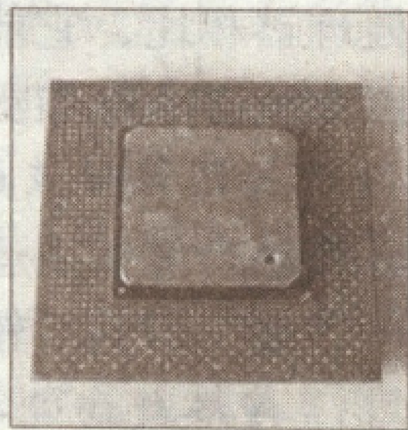
Pentium 4要实现优异的FPU性能，必须对浮点密集应用进行SSE1或SSE2优化，否则只能提供普普通通的浮点性能，正Linpack浮点测试结果所示。请特别注意256kB前的浮点性能，Pentium 4和Athlon都将L1或L2 Cache集成到在管芯上，因此具有最低时延和充分的带宽。Pentium 4充分发挥了双通道RDRAM双倍带宽的优势。

整数性能应该是Pentium 4的强项。天才的双频ALU设计，快速执行引擎，尤其考虑到126个upos的动态指令窗口和新访问算法的L1数据Cache，是迄今最强有力的整数执行引擎。然而，由于追踪Cache每时钟周期仅能发射3条指令，限制了Pentium 4每时钟周期仅能支撑3条整数指令。在运行单纯整数测试的CPUmark评价Pentiun 4时，所有的整数处理能力似乎都消失了。

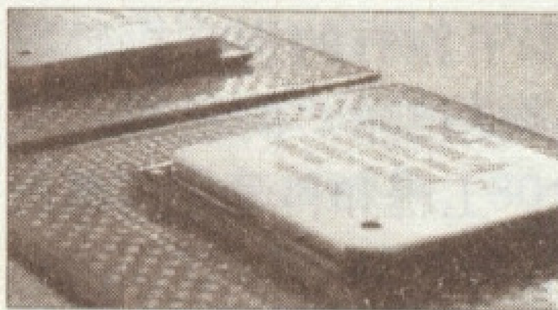
外观点评

P4处理器采用了三层的封装设计，包括一层导热金属层，一层有机物质封装基板及一层绿色的料胶封装基板，其中主芯片被包裹在导热金属层中，而绿色的料胶封装基板主要是负责连接主芯片的接点并与基板的针脚做连接。P4采用的是Socket423接口，较Socket 370多出的53的针脚将用于最新的SSE2指令集。其内部拥有3400万颗晶体管，晶体管的总面积约为171平方毫米。与此同时，我们也发现，P4管线和电路的切分上都做得十分细微，这将有助于整体频率及性能的提升，但也存在一个很严重的缺点：对于并非大量且密集化的整数/浮点运算，以及运行条件式分歧、判断的程序代码流程时，其指令在管线的延迟将被拉长，从而拖慢整个系统的运算速度。

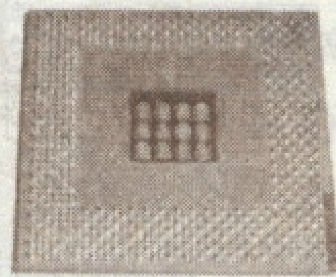




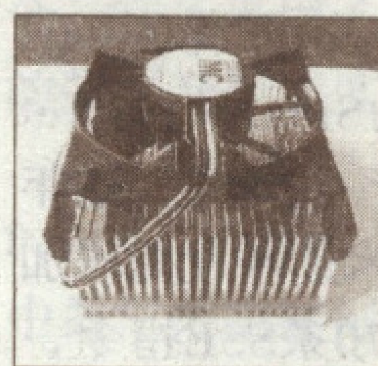
在P4金属壳的右下角有一个小洞，这是放入冷媒的地方，我们在安装CPU风扇时，向这个小孔中加入一定量的冷媒，可以有效地增加散热效果，但是现在还不知道P4具体使用的是何种冷媒，当然不用冷媒应该也是可以运行的。



针脚方面，PⅢ的CPU插脚中两边的角上排列成了两个小的三角形，但是P4中取消了这些，取而代之的是每边不同的插脚数，以此来判断CPU的安装方向。但是这样的判断方式似乎还不如PⅢ。



P4的起始频率为1.4G和1.5G，制造工艺仍然是0.18微米铝导线连接技术。高的主频让处理器的功耗加大，P4 1.4G的功耗达到了55W之高。所以Intel为P4准备了这块硕大的的散热片，并且将其牢牢地固定在了主板上。风扇的功率也达到了1.7A，远远大于普通风扇的1.1A和1.2A。

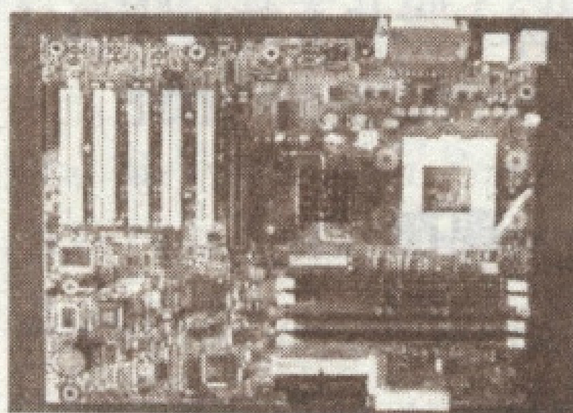


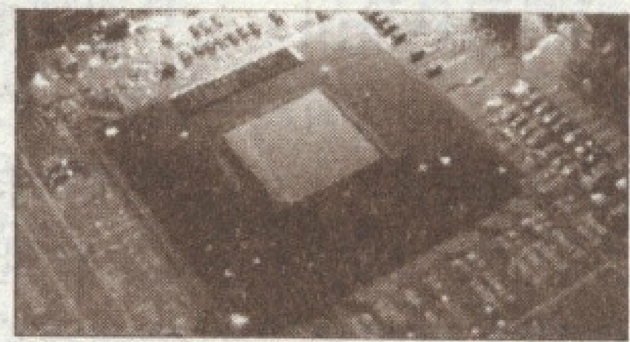


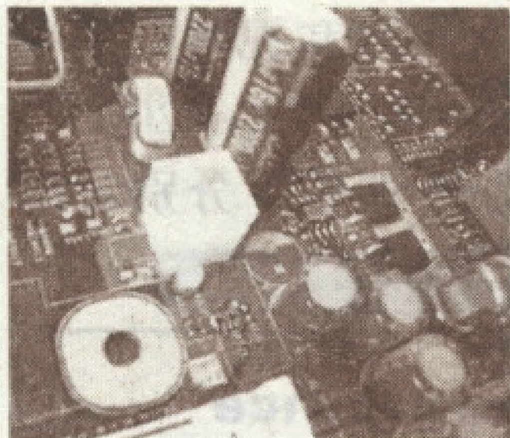
PC-800的RDRAM应该是Pentium 4的最佳组合了，但是PC-600的RDRAM也可以正常工作。明年Intel将推出支持DDR的P4芯片组。我们在评测中使用的是256M SAMSUNG原厂RDRAM内存条。



与P4搭配的是Intel的850芯片组，我们拿到的这块是Intel原厂的D850GB（“GB”在这里的意思是Garibaldi构架，Garibaldi基于ATX构架，但是也能够使用WTX构架的机箱）。D850GB主板采用的是Intel i850芯片组。北桥芯片是KC82850，封装方式是FC-BGA（Flip Clip Ball Grid Array，反转芯片球栅矩阵），上面加上了一块散热片进行散热，可见功耗应该不小。其功能是提供传输率高达3.2GB/sec的400MHz FSB，超过1GB/sec带宽的4×AGP总线，以及控制带宽为3.2GB/sec的双通道RDRAM。南桥芯片是FW82801BA，芯片上面也有“SECRET”字样，该芯片支持UltraDMA 33/66/100，支持6个PCI主控设备槽，能提供4个USB端口，并内建以太网Base1000卡，支持家庭网络功能HomePNA，更支持6声道输出以及SoftModem。不过Intel D850GB只带有5个PCI插槽和一个CNR槽。南北桥之间以266M/s的高速进行数据交换。







由于P4耗电惊人，所以P4的系统使用的主板被设计为电源的12V电压（ATX12），通过一个4脚的插座和3.3V、5V一起供给主板，另外还在20针电源接口的旁边另加了一个6针的辅助电源接口。

测试

系统硬件平台

Pentium4 1.5GHz Socket-423 (8k L1, 256k L2)
256M SAMSUNG PC-800 45ns RDRAM
Intel D850GB主板
GeForce2 Ultra 64MB(核心/显存 250/460MHz)
Creative Sound Blaster Live!
IBM Deskstar 75GXP 30 GB，7200rpm，2MB缓存

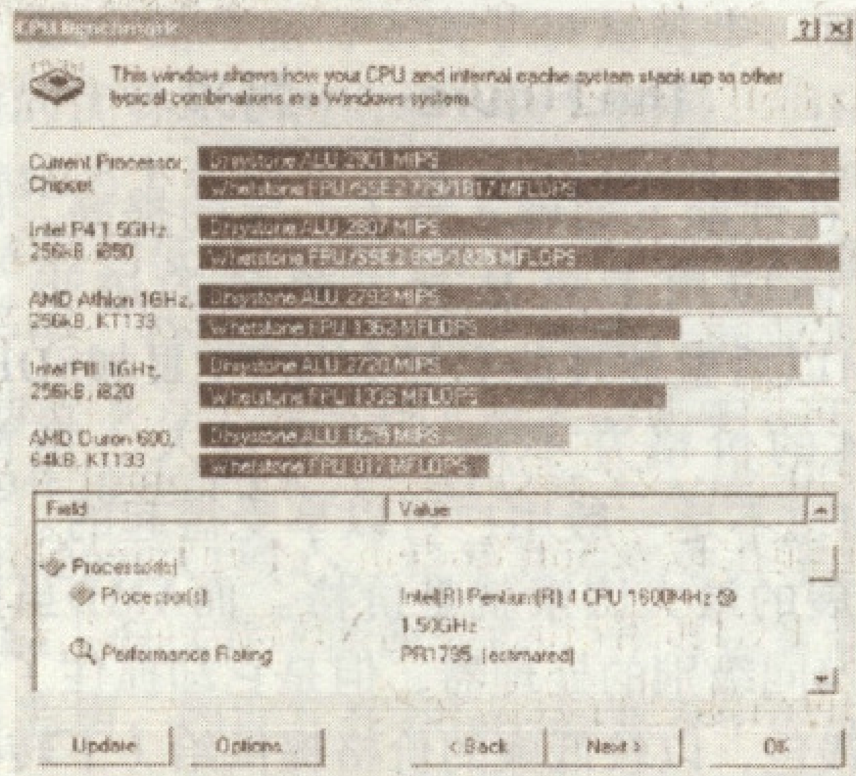
系统软件平台

Windows 2000 Professional SP1
DirectX 8正式版
ZD WinBench2000
Video2000
WebMark 2001
eJay MP3 Plus 1.3
Quake Ⅲ Arena

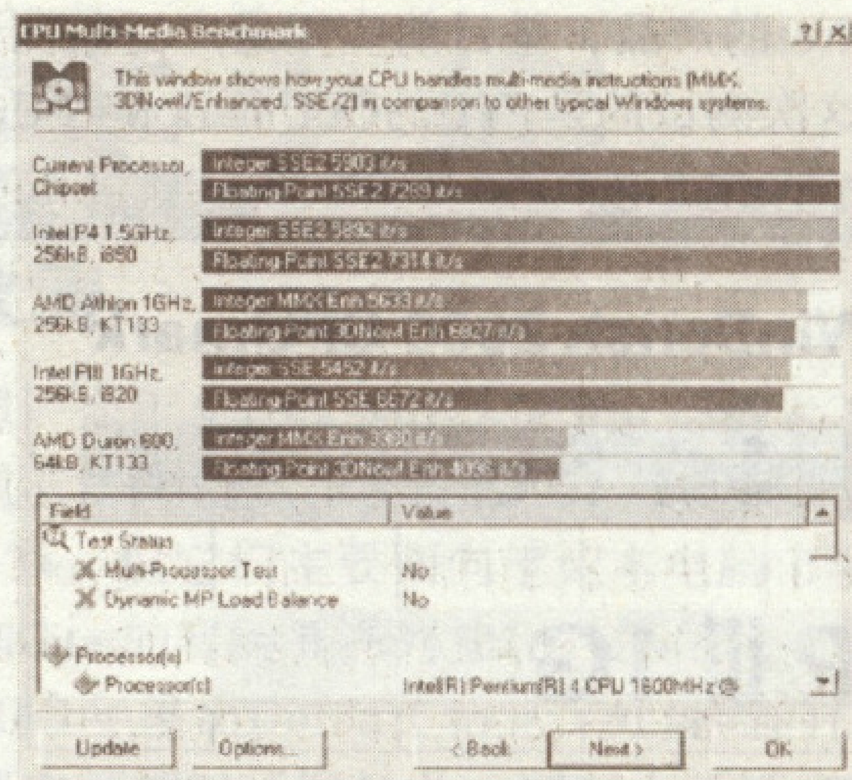
在测试的同时，我们使用了一块PⅢ 1GHz处理器的测试数据作为对比标准。使用的是Intel i815E主板和256M PC-133内存，其余配置相同。

测试报告

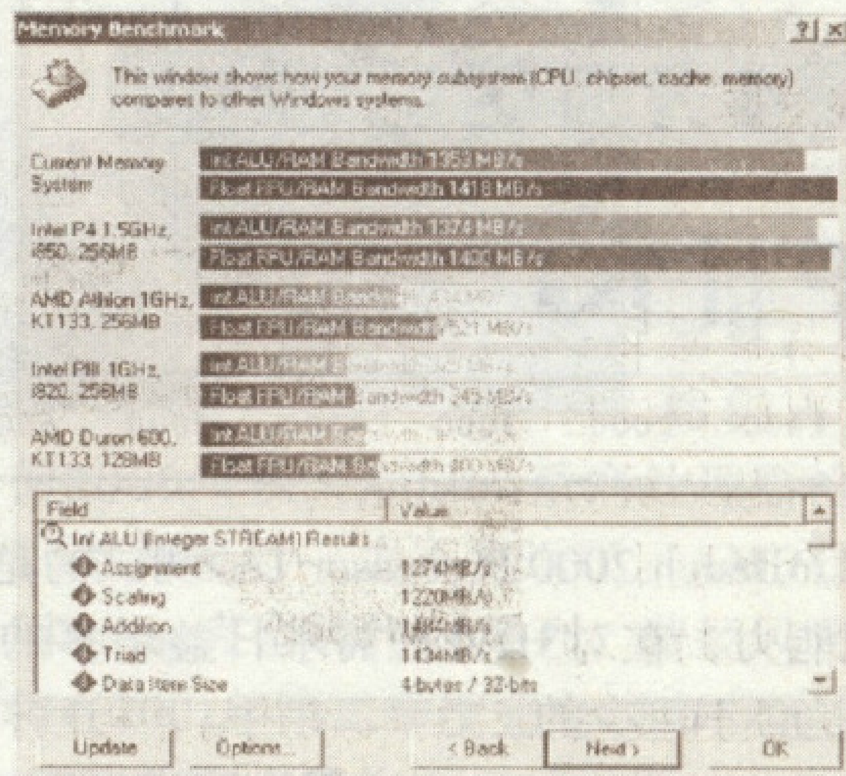
我们先使用了Sisoft Sandra 2001来看一下P4处理器在整数、浮点以及内存应用方面的性能。同时，Sisoft Sandra 2001还给出了P4 1.5GHz处理器、Athlon 1GHz和PⅢ 1GHz的官方数据，方便我们进行对比。



更高的主频使处理器的性能提高不少。



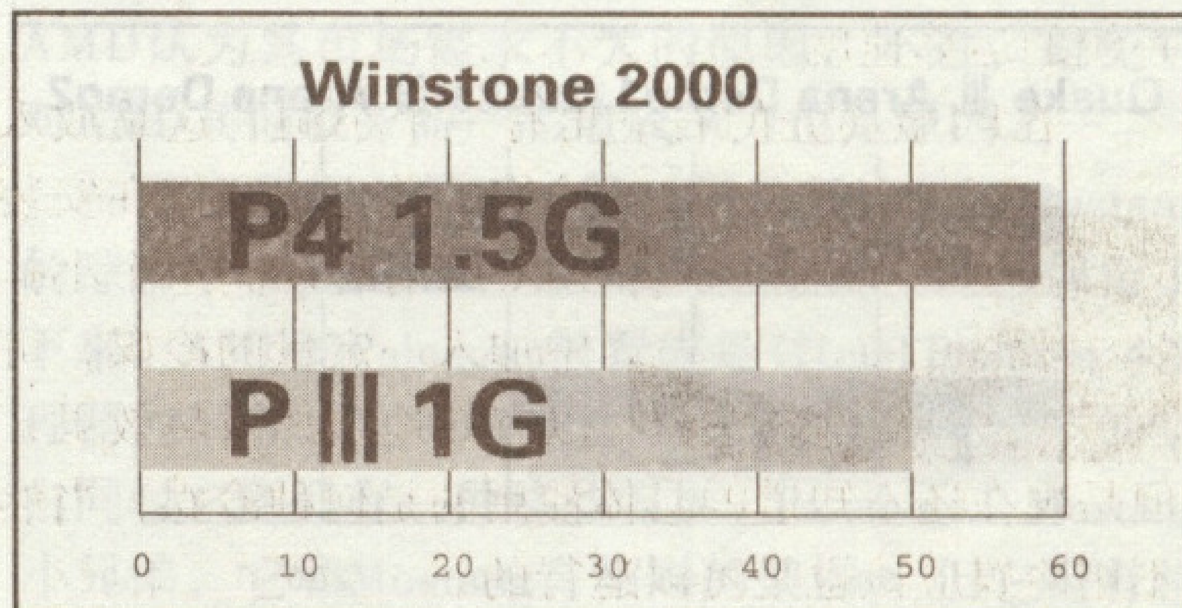
多媒体测试中，由于SSE2指令集的支持，浮点运算方面相当强劲。



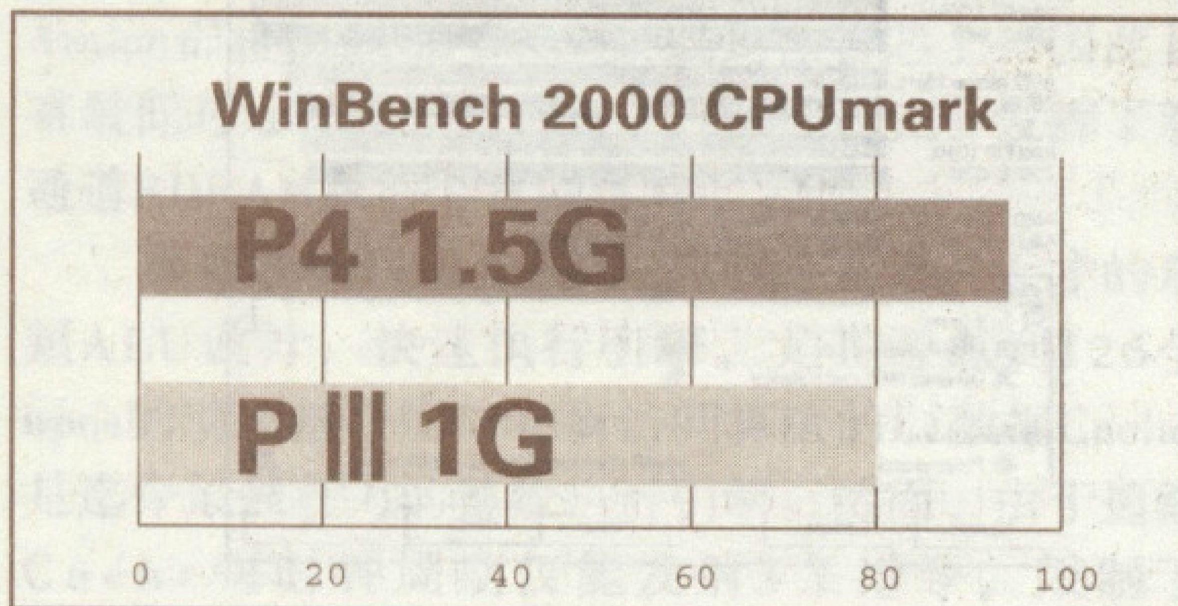
RDRAM的带宽比SDRAM优势十分明显，性能高出了SDRAM近三倍。

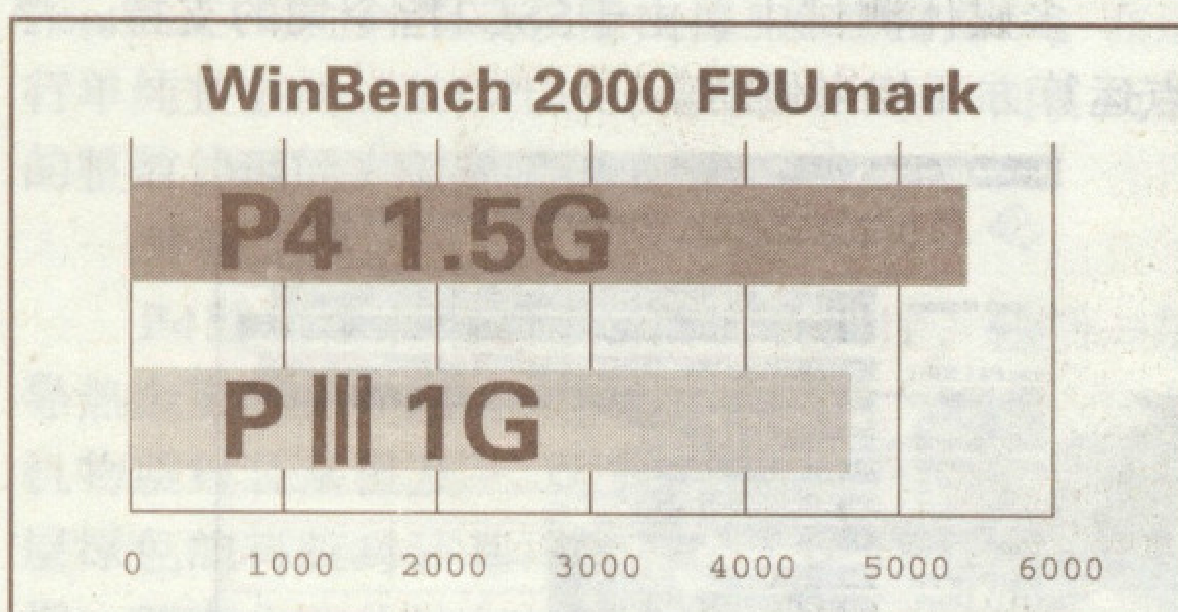
整个测试过程非常顺利，未出现任何不兼容的现象。DirectX 8已经提供了对P4的支持，但是目前有些测试软件并没有完全支持P4，我们尽量选用支持P4的软件进行测试，应该可以较为真实地反映出P4的性能。

Content Creation Winstone 2000是ZDNet推出的CPU测试软件，可以综合测试一块CPU的应用性能。主要测试CPU进行图形处理、多媒体设计等方面的性能。

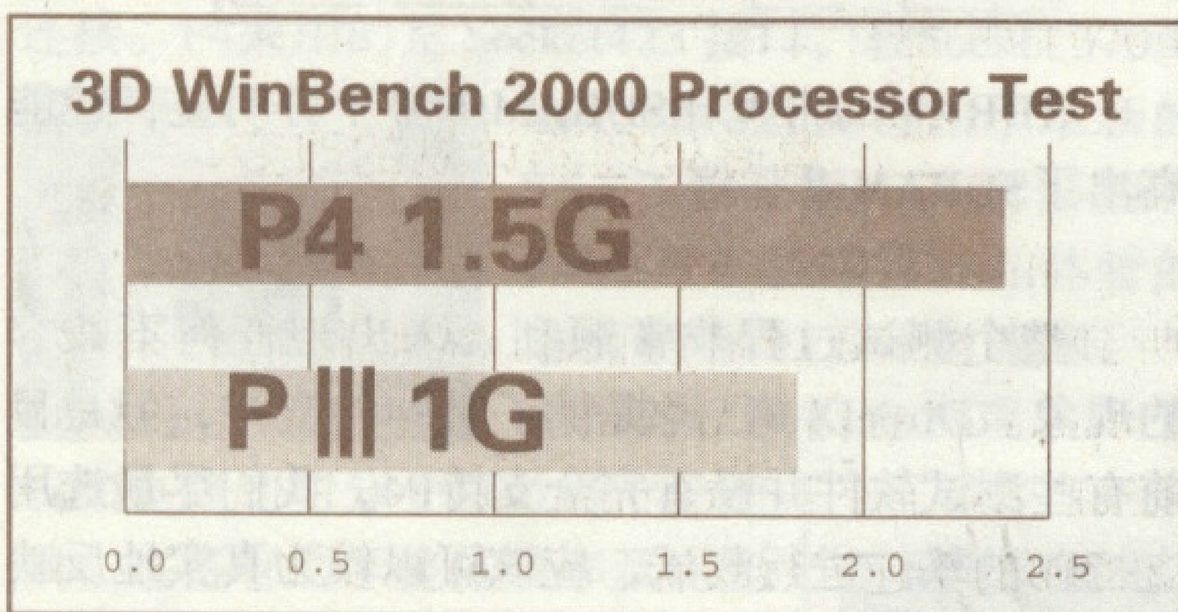


WinBench 2000想必大家都已经非常熟悉了，同样是ZDNet的产品，是目前应用最广泛的测试软件。我们这次测试的是CPU的CPUmark和FPUmark项。

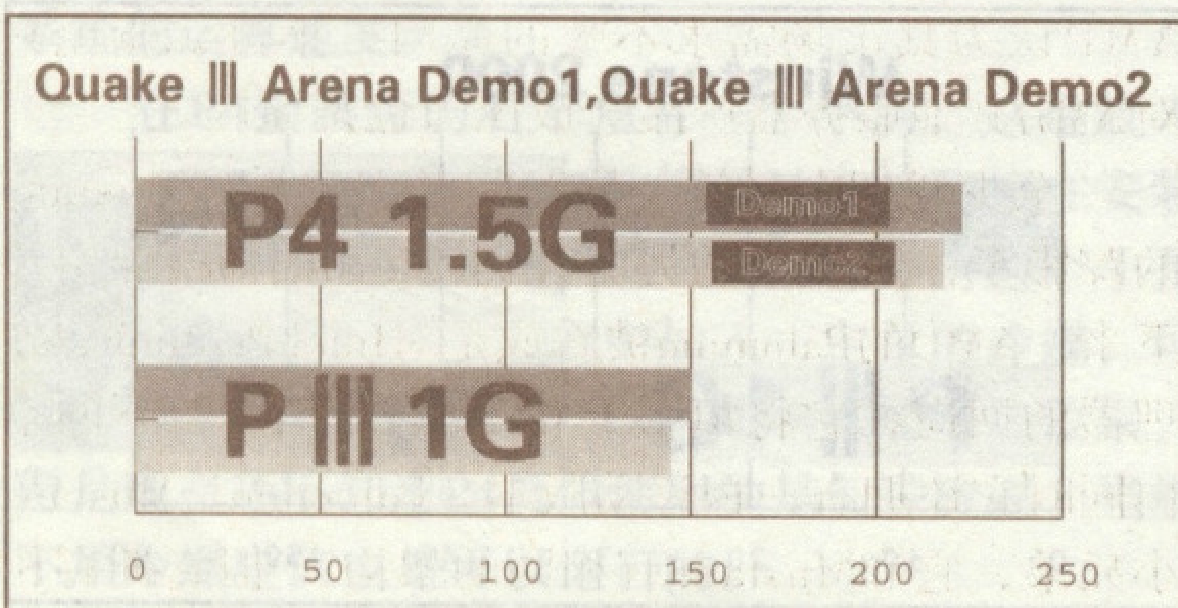




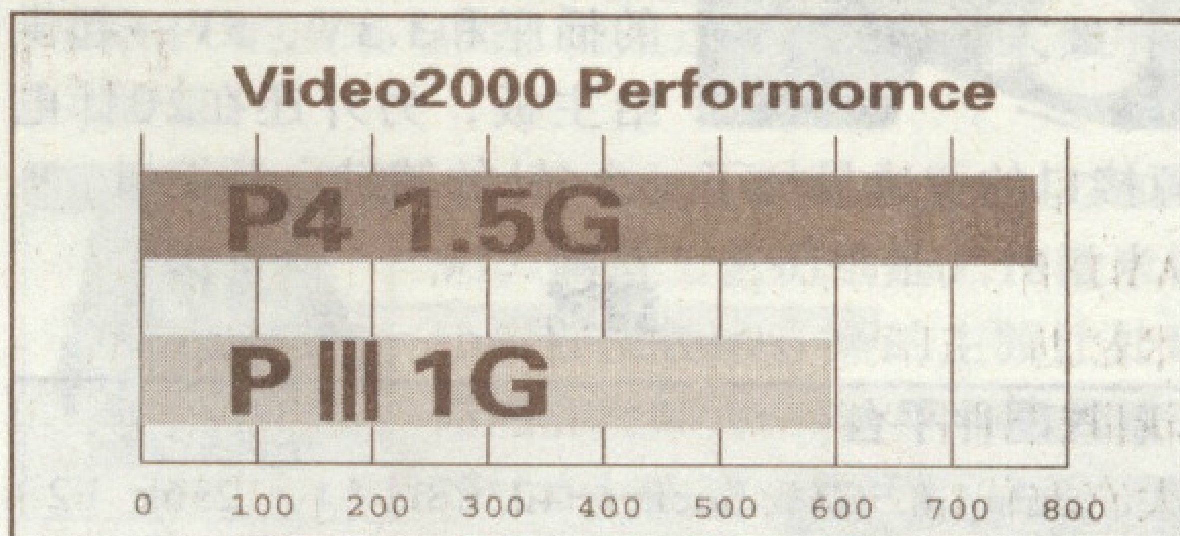
3D WinBench 2000 Processor Test测试的是CPU的3D处理能力，在对3D处理需求日益增多的今天这项测试是必不可少的。

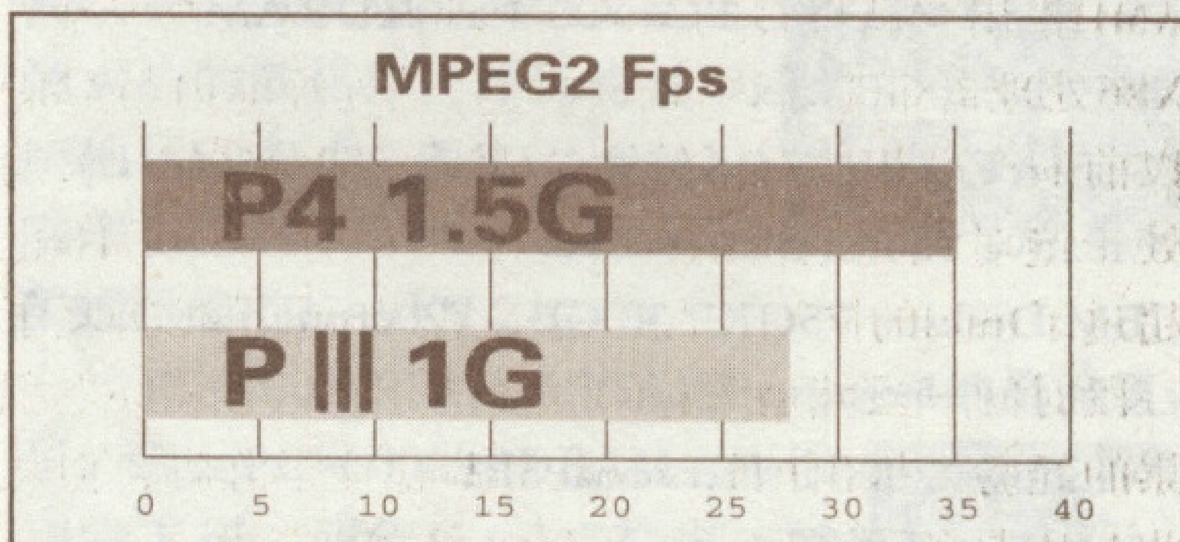


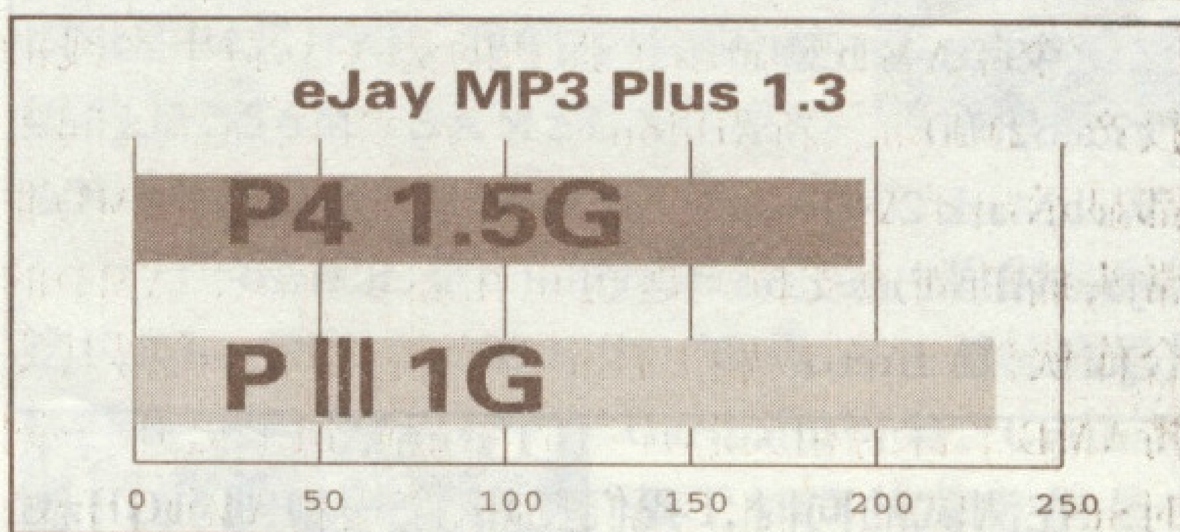
在Quake Ⅲ Arena中，CPU主要负责的是光影方面的运算。在测试中我们把分辨率设为640×480，采用32位色彩模式，使显卡不会成为系统的瓶颈，从而完全测试CPU在游戏中的3D处理性能。



P4处理器特别强调了其在音频和视频处理方面应用性能的加强，所以我们使用了Video2000和eJay MP3（压缩一段74分钟的CD音乐）分别对P4的音频解码和视频压缩性能做了测试。







在Winstone 2000和WinBench 2000中P4 1.5G的得分比PⅢ 1G提高有限，我们得到的大多数测试数据中都比较明显地显示出这个问题。但是在3D方面的测试和游戏测试，以及音频、视频处理方面，P4 1.5G的优势相对PⅢ 1G就比较明显了，性能的提升让我们非常满意。特别是在音频、视频处理方面，P4增加的SSE2指令集令P4 1.5G的性能相对于PⅢ 1G分别提高了26%和23%。出色的性能足以满足目前所有多媒体方面的应用。

The Future——将来

P4在性能方面确实有了一定的提高，特别是在多媒体应用上更是有了长足的进步。搭配RDRAM以后整体性能必然会优于PⅢ加SDRAM。但是P4的价格并不那么平易近人，所配合的RDRAM也不是一般用户可以享受得起的。目前限制P4发展的最大因素就是价格。而AMD虽然没有推出与P4同级别的处理器，但是它却抓住了大多数用户的钱包，以较低廉的价格提供给（下转44页）

AMD的未来之旅

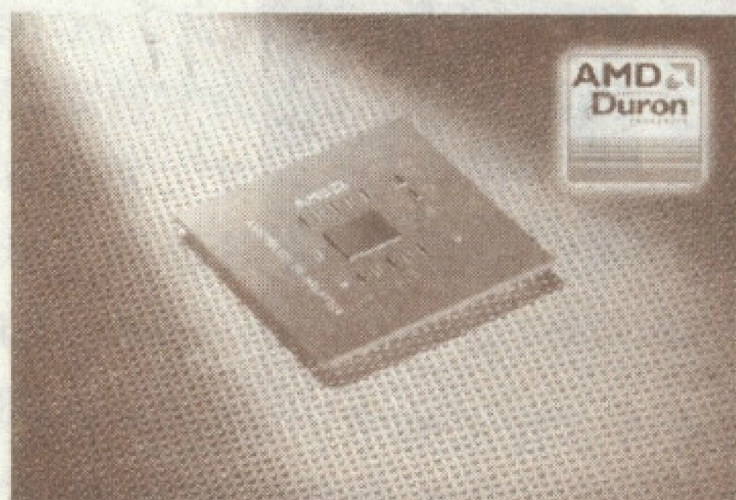
四川 肖秋涛

Intel在20世纪为对付TI、Cyrix等对手，与AMD有长期的合作关系，为AMD提供过很多的技术帮助。但没想到这却为自己酿就了一杯苦酒，在新世纪到来之际AMD成为Intel的最大竞争对手，并大有取代Intel成为主流CPU市场老大的趋势。去年AMD推出全新设计的Athlon处理器，这一处理器为X86处理器带来了许多新概念，其处理能力与AMD以前的产品相比有了较大的飞跃。即使在Intel长期处于绝对领先地位的浮点运算能力方面，AMD也超过了Intel的同期产品。这着实让Intel手忙脚乱了一段时间，虽然后来Intel凭借多年在L2 Cache上积累的经验，推出PⅢ Coppermine稳住了阵脚，但从此AMD具备了和Intel展开全面竞争的能力。

今年AMD更显示了强劲的势头，新生产线的投产，Duron、新Athlon（雷鸟）等处理器的问世都显示出了AMD的强大实力。同时一度让AMD非常头痛的周边支持问题也正在逐步解决，AMD的合作伙伴VIA（威盛）技术势力的提高，使得其支持AMD平台的相关芯片组的质量得到了提升，同时SiS、Ali等芯片组厂家也加入了支持AMD平台的行列。这一切都表明广大消费者对AMD产品的信任程度正在提高，AMD处理器今年的总销售量有望达到2500万到2800万片之间。只要AMD能很好地把握这一机会，它就会有非常光明的前途。下面我们就来看看AMD在2001年会有什么动向。

一、K6系列退出历史舞台

AMD的K6系列给人留下了非常深刻的印象，特别是其1998年推出的K6-2，它采用了3D NOW!技术，在3D处理能力上有了长足进步，凭借其物美价廉的优势在零售市场上极为畅销。但Intel并没有让AMD过上好日子，随着Intel的赛扬A系列的推出，K6-2的低价优势消失了，低端市场重新回到Intel手中，特别是在超频之风盛行的亚太地区，K6-2的竞争力更是受到了极大的影响。于是AMD于1999年推出了K6-3，但它并不太成功，它依然基于K6-2的CXT核心，只是其内部整合了256KB的L2 Cache，但这并不能改变K6-2浮点运算能力不足的固有毛病，因此它在和Intel的竞争中的成绩并不理想。今年AMD又推出了采用0.18微米工艺制造，集成有芯片内建（On-die）L2 Cache的K6-2+和K6-3+，但它们主要面向笔记本电脑市场，同时它们和Intel的赛扬Ⅱ系列相比，仍存在一定差距。而AMD今年推出Duron（钻龙）处理器的性能在多次测评中都超过了赛扬Ⅱ，同时由于近来Duron处理器的大幅度降价，Duron系统比赛扬Ⅱ系统拥有了更高的性价比，看来Duron已经接过了同赛扬系列对抗的重担。从AMD的销售情况来看，K6家族虽然仍占有一席之地，但2000年秋天Athlon系列处理器抢走销售冠军，K6的风光已一去不复返了。AMD已决定在今年末用Duron完全取代K6系列，曾经风光无限的K6系列将在2001年第二季度完全淡出市场，这多少让Socket 7用户有点感伤。



二、高端处理器计划的改变

Mustang（野马）这一名称我们在以前曾多次听到，这一处理器以前被AMD描述为采用了Enhanced（提高）Athlon的内核、采用了可移动特性如“双子座”（Gemini）技术，并可集成巨大如2MB的全速二级缓存，采用0.18微米技术，拥有Slot－A和Socket A两种接口，主要面向服务器市场。但最近却传来了令人吃惊的消息，AMD已将Mustang移出了AMD的发展计划，这也许意味着我们可能永远无法见到它上市的一天，这一消息多少让人有点失望。取消这一计划的原因据说是因为AMD认为其市场需求不大的原因，不过，避免它对AMD其他服务器产品造成压力也是原因之一。

至少我们在最近一段时间是无法见到Mustang的踪影了，但AMD的另一计划Palomino却被保留了下来。AMD的Palomino被看成是对Intel Pentium 4处理器的回应，它将填补上Mustang取消后留下的空白同时它还拥有一种移动版本。Palomino是Mustang小兄弟，它和Mustang有相同的架构，但它拥有相

对较小的L2 Cache。关于AMD的新核心，AMD一直守口如瓶，目前对其了解很少。目前仅知道它对分支预测单元等很多方面做了改进。在最近召开的Comdex大会上AMD对它谈论也很少，仅说明Palomino为低功耗、高工作频率的Athlon版本而已。下面是Palomino的一些关键技术特征：

- 512kB全速L2 Cache；
- 起始工作频率1.5GHz；
- 芯片组：AMD 760、AMD 760MP、VIA KX266、VIA KT133。
- 双处理器解决方案采用AMD 760MP和VIA KX266芯片组



Palomino还隐藏着许多技术细节，不过它不久就要上市了，这些疑惑我们很快就可以得到解答了。下图为AMD公司在Comdex大会上展示的1.5GHz AMD Palomino系统。

三、Duron的继任者Morgan（摩根马）

AMD的Duron取代K6-2成为与Intel的赛扬Ⅱ竞争的主力，并且从各种测评数据表明Duron在性能上已经超过了采用66MHz外频的赛扬Ⅱ。经过大幅降价，Duron系统的价位也具有相当的竞争力。可以说，Duron现在已经比赛扬Ⅱ具有更强的吸引力了。Morgan是Duron的继任这也将彻底取代K6系列处理器。AMD想凭借这一处理器进一步争取低端市场份额。Morgan的关键技术特征如下：

- 64kB或128kB全速L2 Cache；
- 起始时钟频率900MHz；
- 芯片组：VIA KM133、KL－133、SiS 730S；

和Palomino相同，Morgan也将有移动版本，在移动版本中将具备"PowerNow!"节能技术。

四、0.13微米工艺

通常情况下，使用更先进的制造工艺将带来很多好处。首先，因为它可在相同的芯片上继承更多的晶体管，这能有效地控制成本。其次，它能降低功耗并能有效地减少芯片在每个时钟打开门电路的发热量。最后，它能使CPU工作在更高的频率上。Intel已经打算将其制造工艺转向0.13 微米。在制造工艺方面AMD这两年同样有巨大进步，其Silicon on Insulator（SOI）铜质连接线制造技术比Intel更为先进。那么AMD何时将制造工艺推进到0.13微米呢？在AMD的计划中第一款使用0.13微米制造工艺的CPU为"Thoroughbred"和"Appaloosa"，它们分别是Palomino与Morgan 0.13微米制造工艺版本。但这两款CPU要在2002年初才能面市，但各种消息表明Intel将在2001年年中使用0.13微米制造工艺。对此AMD称虽然Intel宣称2001年将使用0.13微米工艺，但真正达到实用的量产阶段也要等到6、7个月后也就是2002年初，大约和AMD同步。

五、64位处理器的较量

未来的一两年也许是32位处理器的最后辉煌，CPU将进入64位时代。AMD和Intel都开始了其64位处理器计划。对于AMD的SledgeHammer，你也许已经听说了很多。和Intel的Itanium不同，它将采用AMD的X86-64的架构，将使用64位的扩展指令集，再加上新的FPU核心将大幅提高其浮点运算能力。由于Intel的Itanium采用了全新的EPIC（显性并行指令计算）技术，从根本上解决了X86架构对CPU性能的制约，因此单从纯64位应用来说SledgeHammer的性能也许将无法和Itanium相比。但由于SledgeHammer的64位架构对原有32位、16位软件有很好的兼容性，因此在上市之初，SledgeHammer具有很强的竞争力。这是因为软件的发展一直都滞后于硬件的发展，它们将不可避免地要使用32位软件。

AMD对于这款第8代处理器，同样显示了吊人胃口的本事。它对SledgeHammer是否具有双64位元核心未与证实，同时关于流传的"单片晶片SMP"的技术，以及该产品SSE2指令集支持程度等到目前也没有得到证实。

首先面市的Hammer系列CPU将是ClawHammer，它将在2002年春季上市，SledgeHammer将晚一季度推出。0.13微米制造工艺制造的ClawHammer的芯片尺寸将在100平方厘米以下，它将面向服务器和工作站市场，同时它也可用于桌面电脑甚至移动市场。对于SledgeHammer将集成更大的On-die L2 Cache，其主要面向多CPU的服务器市场。

六、760MP芯片组

和其扩展得很长的CPU产品线相（下转41页）

打造自己的廉价IDE RAID

北京 H2O

SCSI硬盘以其无可挑剔的高性能一直占据着高端存储器的市场，SCSI RAID更是服务器和工作站等需要进行高速海量数据存取系统的首选存储方式。然而，单单是SCSI硬盘，其价格就够骇人听闻，一块容量为18G、最大传输率可达48MB/s的Seagate Cheetah X15，价格高达8000元，个人用户根本无法接受。就是手头比较宽裕的高级发烧友，在购买之前想必也会斟酌再三，SCSI RAID就更让人望而却步了。不过，偏偏有一些人喜欢把自己的PC当工作站使，搞搞音乐、玩玩视频，虽然CPU够快了，内存够大了，声卡显卡在电子市场这块小天地里也算是出类拔萃的了，可整个系统却被那不争气的IDE硬盘给拖住了脚，即使是换成了7200rpm的高速硬盘也没有明显的改善。这可怎么办，难道真的要拿出半年的积蓄去买块SCSI硬盘？还是砸锅卖铁搞套SCSI RAID回来？

好在天无绝人之路。今年3月份，为了使只支持Ultra DMA33的主板能够使用Ultra DMA66的硬盘，发挥DMA66的优势，电子市场上出现了一种Promise公司生产的Ultra DMA66控制卡，有了它，就可以为主板提供两个Ultra DMA66的IDE通道，省去了更换主板的麻烦。与此同时，Promise公司还推出了一款名为FastTrak66的IDE RAID卡，该卡除提供了对Ultra DMA66硬盘的支持外，还可以将多块IDE硬盘组成RAID0 、RAID1和RAID0+1的磁盘阵列。如果你的硬盘足够快，那么组成RAID0的速度就可以和SCSI硬盘相媲美。其售价分别为380元和980元。实践表明，Ultra66卡经过简单的改造就可成为具有RAID功能的FastTrak66卡，再加上现在的硬盘价格不高，容量为20G的7200rpm硬盘仅为1100元左右，也就是说，只要购买一块Ultra66卡改造成FastTrak66，再买两块各20G的硬盘做RAID0，就可得到一个40G容量，且性能绝不逊于SCSI硬盘的IDE RAID了，而整个系统的花费只需2500元左右！

改造

将Ultra66改造成FastTrak66的过程可以分为两个步骤——BIOS改造和硬件改造。

首先应当进行BIOS的改造，也就是将Ultra66的BIOS刷新成FastTrak66的BIOS。这个刷新一定要在硬件改造之前进行。如果你先改好了硬件，却仍然是Ultra66的BIOS，那么将卡装到计算机上的时候，系统就会警告说找不到PCI设备，计算机不能启动，还要将卡改回去才行，这样就走了弯路。我们可以从Promise的文件服务器ftp://ftp.promise.com/Controllers/IDE/FastTrak66/上下载一个FastTrak66的BIOS（目前的最新版本是1.30版），不过，在ZIP压缩包中带的最新的刷新程序版本是1.14，大小只有60K，如果用此程序，它会告诉你BIOS类型不对，拒绝刷新。显然，这是Promise公司为了保护Ultra66不被改成FastTrak66而对刷新程序做了手脚。我们必须用以前的刷新程序才行，可以从 ftp://ftp.promise.com/Controllers/IDE/FastTrak66/BIOS/找到一个名为Dummy.zip的压缩包，其中包含着版本为1.04，大小是100kB的刷新程序，用此程序刷新，就不会出现问题了。

接下来是硬件改造。仔细观察Ultra66和FastTrak66这两块卡，会发现卡上除了为标明板卡名称而印刷的文字不同外，电路的排布和电子元件的选用如出一辙，主芯片皆为Promise生产的PDC20262，显然这两种卡是同一条生产线生产出来的，其目的是为了节省成本（这也成了改造的基础）。

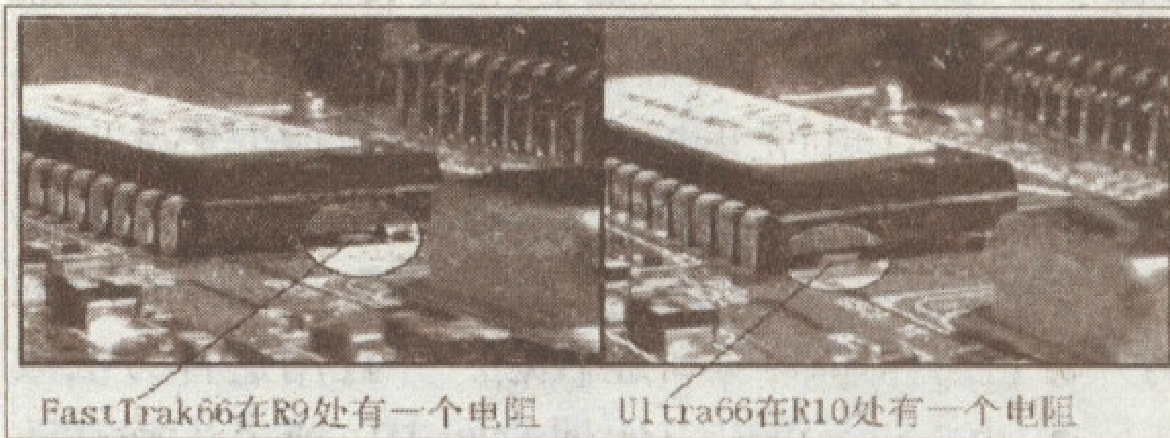
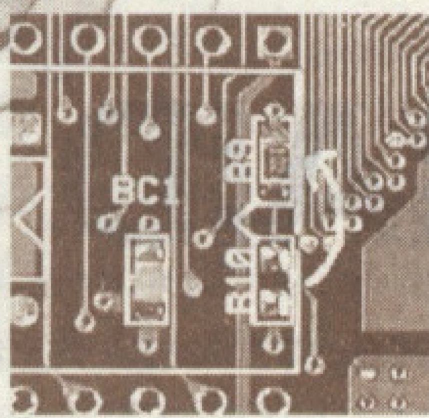

FastTrak66在R9处有一个电阻　　Ultra66在R10处有一个电阻

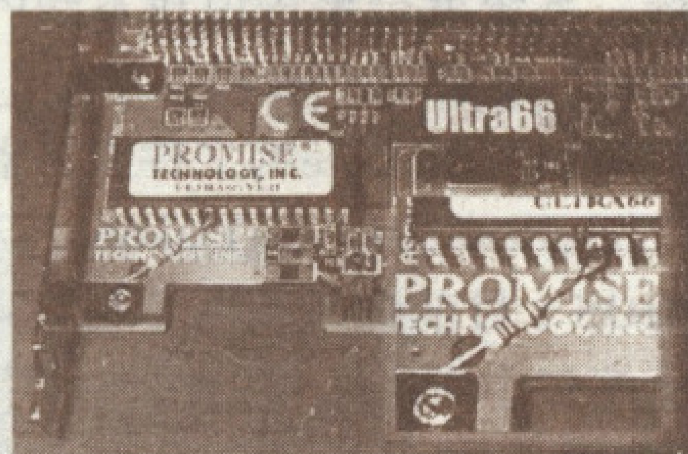
图 1

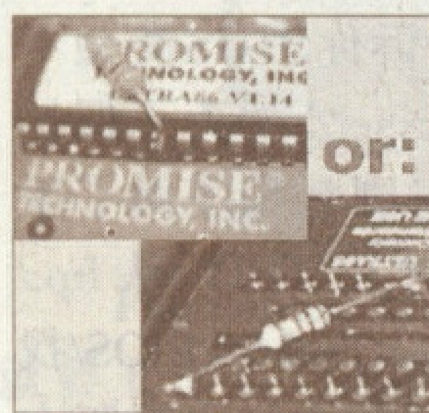
不过再细心察看一遍，就会发现在BIOS芯片下面，有一个电阻的位置不同，Ultra66卡上的电阻在R10位置，而FastTrak66卡上的电阻在R9位置（图1）。看来，我们只要将这个电阻的位置改变一下，Ultra66卡就可以成为货真价实的FastTrak66卡了。在改变电阻的位置之前，要先将BIOS芯片取下来，这需要一支吸锡枪或可以吸锡的电烙铁。首先将卡背面朝上平放，用锡吸枪对准BIOS芯片管脚的焊点，待焊锡熔化后将其抽出（一定要抽干净），这样，把32个焊点的焊锡都抽干净后，就可


图 2

以轻松地把BIOS芯片拿下来了。接下来，用尖嘴镊子夹住R10上的电阻，再用电烙铁把电阻两端的焊点断开，取下电阻，并把它焊到R9位置上（图2）。最后，把BIOS焊回原位，改造就完成了。

另外还有一种硬件改造的方法，就是将BIOS芯片的第23脚接地。我们可以将第23脚用一个100欧姆的电阻和Ultra66卡上的金属挡板接在一起（图3），因为板卡安装在计算机上以后，


图 3

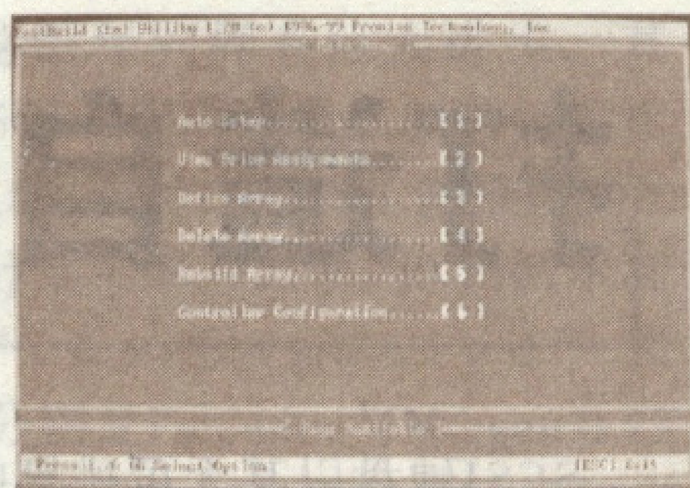

图 4

挡板会和金属制的机箱接触，而机箱本身就已经接地，所以这种方法实际上已经把23脚接地了。另外，还可将第23脚用一个100欧姆的电阻和BIOS芯片本身的第16脚接在一起（图4），这是因为在生产时BIOS芯片的第16脚被定义成了接地线。

不论使用哪种方法，其效果是相同的。不过，使用第一种将BIOS芯片下面的电阻从R10位置移动到R9位置的改造方法比较安全，因为改造以后的Ultra66卡实际上和FastTrak66卡一模一样了。但是这种方法的工作量大，还需要有一定的焊接经验，并且如果想要将Ultra66卡改回去的话也比较麻烦，需要重复改造时的步骤，特别是对于没有经验的用户来说，这样一拆一焊，很容易造成电子元件的损坏。使用第二种将BIOS芯片的第23脚接地的方法比较简单，容易操作，即使是对焊接一窍不通的人，也可以轻而易举地做好。并且用这种方法改造后的Ultra66卡可以方便地改回去，或者干脆在改造时就加上一个开关，这样一来就可以不费吹灰之力地在Ultra66和FastTrak66之间转换了，需要做的仅仅是运行程序刷新一下BIOS。

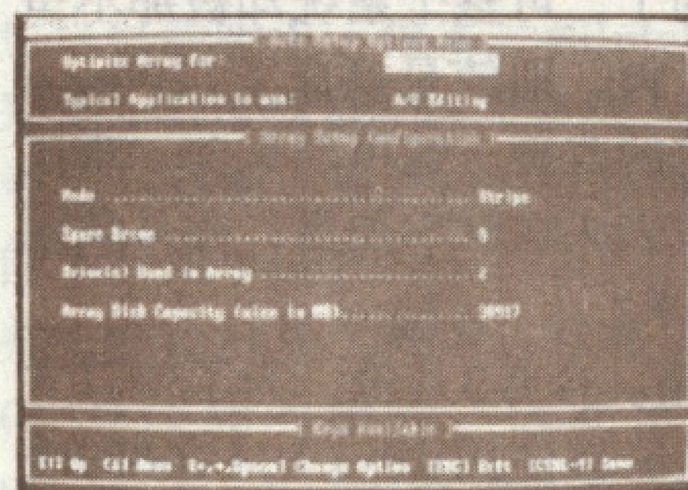
安装设置

全部改造完成以后，就可以把卡和硬盘安装好，进行磁盘阵列的设置了。在启动计算机时，系统会提示你按下Ctrl+F键进入BIOS进行设置。主界面一共有6个选项（图5），按1键可以进入自动设置，按2键显示驱动器的使用状况，按3是手动设置阵列，4是删除阵列，5是重建阵列，6是控制器配置。我们可以用自动设置或手动设置来配置阵列，当然，使用自动配置要方便一些。


图 5

使用自动配置时，系统会使用安装上的全部驱动器（图6）。将Optimize Array for选项选为Performance，系统就会使用RAID0（Stripe）；选为Security，就会使用RAID1（Mirror）。如果是4块硬盘，选为Security时，会使用RAID0+1。

RAID0是将需要存储的数据平均分配在各个硬盘上，并行传输，这样会大大提高传输速率，得到高性能。不过，RAID0的可靠性最低，比使用单个硬盘时还差，因为任意一块硬盘损坏都会影响全部数据。改造好的Ultra66卡最多支持4块硬盘，所以最多可以使用4块硬盘做RAID0；RAID1是将需要存储的数据以完全相同的形式存储在两块硬盘上，


图 6

称为镜象。这样，即使其中一块硬盘损坏，也不会影响数据的完整性，得到最高的可靠性。但是，这种方式会浪费一半的硬盘空间。顾名思义，RAID0+1就是RAID0和RAID1的结合，可以同时得到高性能和高可靠性。

Typical Application to use选项中可以选择磁盘阵列应用在Desktop，A/V Edit或Server中，可以根据实际情况选择，系统会自动做出优化。全部设置好后，按下Ctrl+Y键存储设置，磁盘阵列就设置完了，使用起来和一个硬盘没有什么区别。

我们当然也可以使用手动设置，其方法和自动设置大同小异，只是需要选择使用系统中安装的哪些硬盘做哪种阵列，这里不再赘述。

阵列设置完以后，就可以对硬盘进行分区和安装软件了。不过，古老的FDISK对容量有一个64GB的限制，如果你的阵列总容量超过了64GB，使用FDISK时会出现错误，这时可以使用PartitionMagic这样的专业分区软件来分区。如果安装了Windows2000，系统会自动装载FastTrak66的驱动程序，如果是Windows98，可以从Promise的主

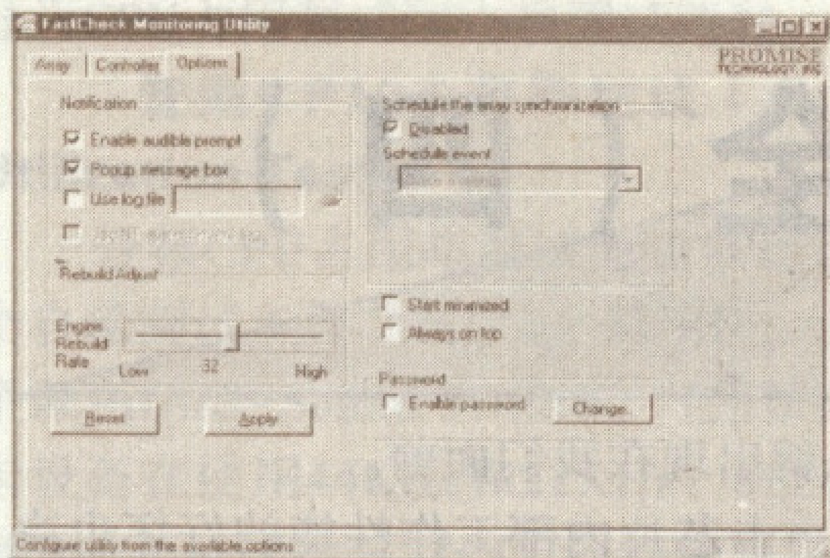


图 7

页上下载为Windows98设计的驱动程序。另外，还有一个在Windows下运行的应用程序可以对阵列进行管理（图7）。

测试

用作阵列的硬盘，其容量、性能最好相同或相似，因为RAID的性能和容量，是由整个阵列中性能最低和容量最小的硬盘决定的。笔者使用的是一块IBM的DPTA-372050和一块Seagate的ST320420A，这两块硬盘都是7200rpm，2M Cache，容量为20G的，性能相差无几。测试时将它们分别接在两个IDE通道上。测试平台如下：

CPU：Intel Celeron 300A超频至504MHz

主板：技嘉6VXE

内存：KingMax 64M PC 100

显示卡：Trident 9880

FastTrak66驱动程序：Promise提供

操作系统：Windows2000（2195）

测试软件：IO-Meter

测试结果如下：

	单个IBM DPTA-372050	单个Seagate ST320420A	RAID0	RAID1
容量（MB）	19574	19458	38917	19458
读取速率（MB/s）	29.0	29.0	53.9	28.8
写入速率（MB/s）	29.0	29.0	36.0	18.3
寻道时间（ms）	8.5	8.2	8.5	8.9
CPU占用率（%）	5.64	5.14	6.14	5.91

从测试结果来看，RAID0的读取速率令人十分满意，高出任意一块单个使用的硬盘85%，远远超出了笔者的期待值。因为笔者曾在一篇关于FastTrak66的报道中看到性能仅有30%的提高，而且，这个读取速率和一些中高档的SCSI硬盘相比也绝不逊色。不过，写入速率只比单个硬盘高出了24%。读写数据速率的巨大差异令人感到惊奇，不知道这是由BIOS或驱动程序的原因造成的，还是Promise为了提高写入数据时的安全性，特意使速率降低造成的。

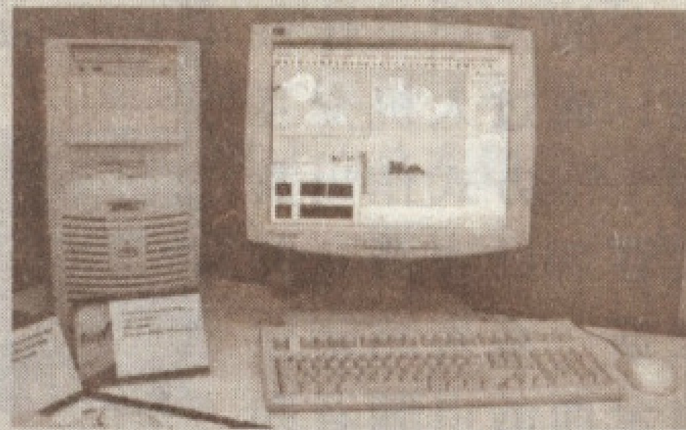
两块硬盘在RAID1方式下，读取速率和单个硬盘的基本相同，写入速率比单个硬盘降低了38%。这显然是为了提高数据的安全性，毕竟RAID1是为高安全性设计的，18.3的得分是一个介于速度与安全性之间不错的折衷。

在CPU占用率方面，无论使用RAID0还是RAID1，其CPU占用率都比使用单个硬盘时要高。这是因为Promise生产的这块卡，没有自己的处理器，卡上的芯片仅仅是用来分配数据，这样一来，数据的分割和管理就要由CPU来完成，CPU占用率有所增大也是必然的。

写在最后

鱼与熊掌不可兼得，当我们将Promise的Ultra66卡改造成FastTrak66卡以后，原来Ultra66卡对CD-ROM或其他一些ATAPI设备良好的支持也随着RAID功能的实现而消失了，改造后的Ultra66卡只能支持IDE接口的硬盘，如果你硬要把其他设备接在上面，那只会影响启动时的检测速度。不过，享受一下RAID0带来的硬盘速度的狂飙，也不乏一种惬意。在CPU、内存、显卡都乘上疾驰的高速列车的同时，我们又怎能把硬盘给落下呢？

（上接38页）比，AMD的芯片组计划就要简单多了。目前计划推出的只有两款芯片北桥芯片和一款南桥芯片。北桥芯片分别为：760和760MP（770）。760将是AMD第一个支持DDR的芯片组，而760MP为其双处理器版。南桥芯片为Viper+，它将支持ATA100，具有STR（内存唤醒）、LPC（少针脚接口）等特性。在南桥和北桥的连接总线方面，AMD和VIA一样对传统的方式做了改进。AMD将这种改进的总线称为LDT（闪电数据传输总线），在北桥芯片中集成LDT控制器，再把所有PCI控制器移入南桥芯片，此总线支持6.4GB/s的数据传输率，并允许用菊花链来连接控制器，同时接入多个I/O控制器。LDT支持两个CPU的多重处理系统，同时连接多个北桥芯片。在Comdex大会AMD公司展示了一款双处理器的AMD 760MP系统。由于这是AMD迈入多处理器市场的第一款里程碑式的产品，因此引起了人们的广泛关注，估计这一芯片组将于明年第二季度开始供货。



PC系统测试软件大全（四）

湖南 苏旅

音频设备测试

如同显示卡技术的飞速发展一样，声卡在多媒体应用方面也起着越来越重要的作用。特别是近几年来基于PCI接口声卡的大量出现及诸如Direct Sound、A3D、EAX技术的发展，不少声卡产品具备了强大的多媒体功能，优秀的3D音效及良好的音频加速技术逐渐成为当前主流声卡产品所发展的目标，于是相关的音频测试软件出现了。早期的电脑音频测试软件功能十分低下，功能一般以检测Adlib、SB系列声卡型号为主，有的还可以测试MIDI、PCM等效果。但该类测试软件功能单一，测试效果也无太多权威性，远不能满足目前高速多功能声卡的测试需求，因而不少新型声卡测试软件应运而生，成为新型多媒体测试软件中的一支重要力量。

ZD Audio Winbench 99

下载地址： http://www.zdbop.com

ZD Audio Winbench 99是前面曾提到的ZD Labs出品的一款基于Windows9X下的音频测试软件，它的最大特点就是能精确量化地测试出声卡的多项工作性能，通过人机交互的工作方式作出真实客观的评测，并根据一系列测试给出全面的电脑音频系统的测试报告。笔者使用的光盘版程序为1.1版本。



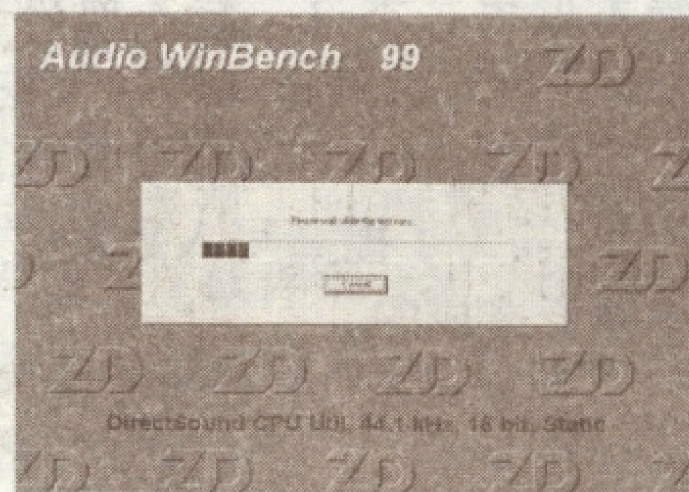
传统的声卡测试软件只是单纯的侧重于声音质量的测试，而忽略了声卡内在的硬件性能。在ISA声卡时代，声卡传输数据由于受到总线带宽的限制，其自身硬件性能不高，所用特色技术也很少，因而无法有效地区别其性能。但进入PCI声卡时代后，PCI总线的高带宽带来的是大容量声音数据处理传输效率，所以各声卡厂商纷纷开发出自己的特色产品，因而诸如3D音效、硬件加速、多通道处理等技术也就出现在我们面前。

同时，PCI声卡芯片内部工作性能的好坏也决定了声卡的使用效率，如音频CPU占用率则是PCI声卡一个重要的性能指标，它是由声卡芯片的工作能力决定的。如果用户使用PCI声卡芯片的加速能力强，则声卡在处理音频混合、3D音效时可使用自身芯片的硬加速器处理。而如果声卡芯片硬件加速功能不强的话，则使用时有可能多次通过PCI总线向CPU申请数据处理指令，其结果就只能是占用大量的CPU使用时间，影响了其他程序的处理时间。这一点在使用大型软件如3D游戏、多媒体播放时差别十分明显。前者运行起来效果快速流畅，而后者则有可能导致程序整体速度下降甚至声音效果延迟、无声等现象。针对这一点，ZD Audio Winbench 99有专门的CPU占用率测试模块，能最大限度地测试出声卡芯片的实际CPU占用率。

同时针对目前主流声卡硬件支持复音的功能，ZD Audio Winbench 99也能测试其音频CPU占用率。一般认为声卡硬件支持复音数越多，用到CPU辅助声音处理的时间就越少，其负担也就少。这也是声卡的一项重要指标，理论上硬件支持的复音数量是越多越好。

PCI声卡及Microsoft Direct Sound技术的发展，使得声卡的3D化日渐增强，针对目前发展的3D音效技术，ZD Audio Winbench 99还提供了简单的3D音效测试模块，测试时程序将发出前后左右各个不同方位的声音效果，并对使用者进行相关交互式提示，以获得测试结果。不过遗憾的是，该模块功能还不够强大，对于一些主流的3D音效技术如A3D、EAX等都不能有效地测试其特色技术，这不能不说是一个遗憾。

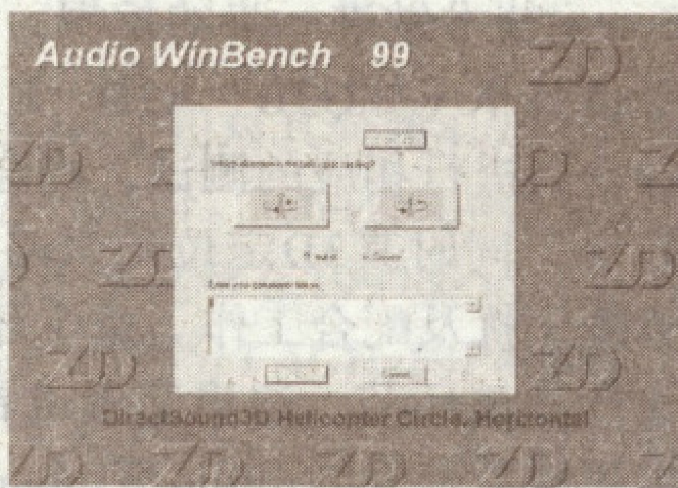
ZD Audio Winbench 99的运行方法很简单，笔者使用的是光盘载体产品。首先从光盘上先安装程序，安装完毕后执行主程序，然后即可出现非常熟悉的ZD独有特色界面。由帮助文件可知，ZD Audio WinBench 99的主要测试项目



分为CPU占用测试和主观测试两种。

音频CPU占用率测试（Audio CPU Utilization Test）

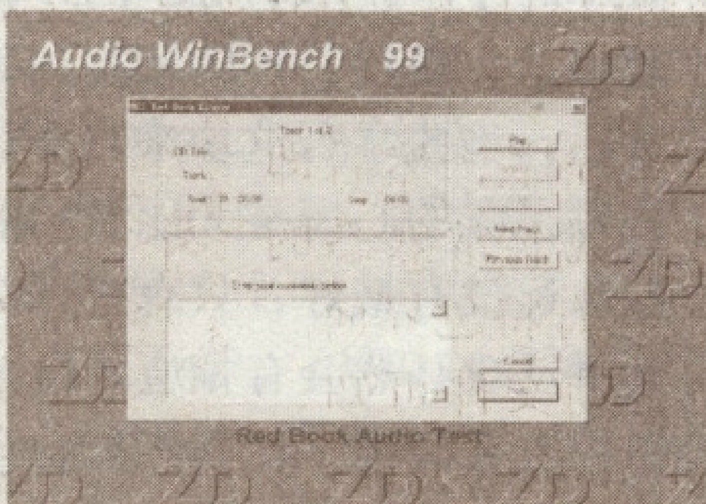
音频CPU占用率测试为全自动运行，它包括8个自动测试步骤，其中4个调用DirectSound技术，4个调用DirectSound 3D技术。它们的作用是测试声卡设备在使用44KHz和22KHz、8位和16位及Static和Steaming缓冲时对CPU的依赖程序。前面我们已经介绍过，一般声卡芯片加速功能较强的声卡（如SB Live!系列）可以利用其自身加速能力完成声音处理和混音工作，而加速能力较差或者根本不具备支持硬件混音能力的声卡则需要CPU的额外处理才能完成各项测试，所以其CPU占用率相应也较高，这项测试可以清楚地反映声卡在做各项工作时对CPU资源的使用情况，同时还能指出在Static和Steaming两种缓冲下的工作情况，进而比较出目前市面上各种声卡的性能差异。此外，对于复音的CPU占用率问题，程序可以较为准确地测试在不同声音质量下8、16、32复音效果时的CPU占用率。一般来说，复音发音数在硬件支持的范围内占用率较往往要小。



主观音频测试（Subjective Audio Test）

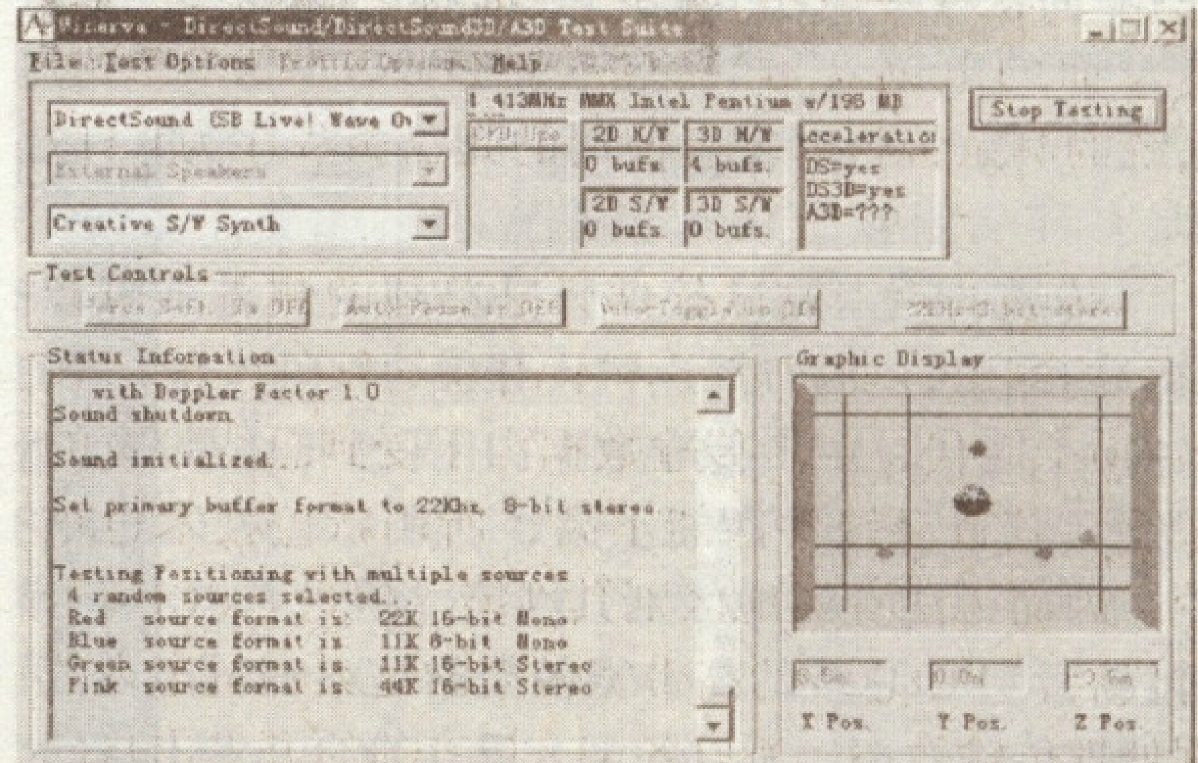
目前随着3D音频技术的发展，各种3D音效游戏、多媒体程序也十分流行，所以不少电脑玩家也需要自己的声卡能够表现声音的远近、高低和移动等功能，使游戏效果更加逼真出色，而主观音频测试就是用于评估声卡的声音定位能力的。这项测试的交互性很强，它基于DirectSound 3D的交互技术，需要用户配合程序及相关的硬件设备进行测试。使用前需要注意测试的听音环境、测试声卡的稳定程度及音箱设备的摆放位置。测试共分为3大类：

1.**摔玻璃及火车行驶测试**：这项测试主要是让声卡执行一些简单的声音定位功能，同时在测试时让用户对声卡音箱系统的工作效果进行评判，以测试出正确的结果。在摔玻璃测试中，玻璃摔碎的声音定位为前左（右）上、前左（右）下、后左（右）上、后左（右）下等8个3D空间方位。随着用户用鼠标按下显示屏上标有方位的按钮，声卡通过音箱即发出玻璃摔破的声音，从而使用户感觉到各个不同的方位效果。同时针对测试时出现的问题，用户还可以把一些评语填到下面的备注方框中，在最后的测试结果中，该类评语也会作为结果显示出来。而火车测试的原理则是利用了多普勒效应，即通过火车在不同位置移动声音的频率变化来判断火车的距离。测试方式和前者差不多，不过屏幕则只有“Front to back（后至前）”和“Back to front（前至后）”两个简单的选项，用户经过试听后才选择相应的选项，同时，火车方位测试也提供了评语结论。



	Creative AWE 64	Creative Vibra 128	Crystal PnP	Diamond Monster Sound	Ensoniq AudioPCI
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	0	0	0	0	0
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	1.3	1.6	1.45	0.445	1.4
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	2.17	2.43	2.17	1.41	2.08
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	3.57	3.73	4.59	3.11	4.48
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	0	0	0	0	0
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	1.56	1.84	1.46	0.567	1.63
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	2.11	2.29	2.3	1.62	2.8
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 22 kHz, 8 t	3.64	3.83	4.15	3.56	3.59
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	0	0	0	0	0
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	2.38	3.36	3.9	1.46	2.05
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	4.81	5.40	5.13	3.7	4.83
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	9.13	10.1	10.3	6.76	9.97
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	0	0	0	0	0
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	3.24	3.27	3.33	1.51	2.08
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	5.38	5.47	5.78	3.92	5.18
Audio WinBench 99/DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 1	8.03	8.32	10.3	6.73	11
Audio WinBench 99/DirectSound3D CPU Util, 22 kHz,	0	0	0	0	0
Audio WinBench 99/DirectSound3D CPU Util, 22 kHz,	17.7	16	17.8	8.04	17.9
Audio WinBench 99/DirectSound3D CPU Util, 22 kHz,	31.9	30.9	27.5	24.6	32.4
Audio WinBench 99/DirectSound3D CPU Util, 22 kHz,	57	60	58.7	69.1	58.8
Audio WinBench 99/DirectSound3D CPU Util, 22 kHz,	0	0	0	0	0

2.**直升机（Helicopter）水平及垂直盘旋测试**：这两项内容也采用人机交互方式进行测试。首先选择Start Test运行程序，声卡即通过音箱开始产生直升机盘旋的声音，让用户根据声音来确定直升机绕圈盘旋的方向，并点击对应的的图标进行确认。这种测试分为水平盘旋测试和垂直盘旋测试，产生的声音也各有不同，建议用户使用时多测试几遍。测试完毕后，程序会统计测试的总次数和正确次数，并统计正确的百分比数字。一般来说，声卡的3D定位能力越好则正确数字比例越大。



Red Book Audio Test

在CD音轨的测试方面，Audio Winbench 99也

毫不含糊，测试时用户可以自行定制各种丰富多采的音乐曲目来测试，如经典、流行，摇滚、乐器等方面，不过测试曲目必须在测试开始前进入程序测试设置（Test Settings）的“Audio CD选项”制订，否则测试中将出现错误。测试完毕后还可以根据其不同的表现来写下相关评语。这个测试模块主观性很强，因此在测试时对其必须积极重视。

笔者手中有几块声卡，其中我自己用的是一块Creative SB Live! Value声卡，此外还有1款Diamond S90声卡和1款速捷时夜莺声卡。在上述测试中笔者发现，音频CPU占用率测试中SB Live! Value的占用数值最低，S90其次，夜莺第三，这也符合它们的价格定位特点。而在多种定位测试中，SB Live! Value及夜莺4声道卡的定位效果较为明显，而S90只支持双声道，因此效果不佳。而有趣的是，当我给创新SB Live! Value声卡分别装上不同的硬件驱动程序后再测试时，发现低版本的声卡驱动（EAX 1.0）在音频CPU占用率方面明显要高过其高版本的声卡驱动（如EAX 3.0），可见硬件驱动程序也并不是越新越好，功能强体积大必将使工作效率受到一定影响。

如同ZD Labs出品的其他硬件测试软件一样，ZD Audio Winbench 99也提供了系统基本性能检测、测试数据对比、测试结果保存和帮助介绍等模块功能，同时对于上述介绍的测试内容还能够进行完全或单一项目的测试，使用起来感觉十分方便。

总的来说，ZD Audio Winbench 99是一款十分优秀的声卡硬件性能测试软件，其对声卡音频CPU占用率的测试比较公正权威，可以作为各种声卡测试报告的使用软件，而其3D定位和Red Book Audio Test的交互式测试，更使用户参与其中，增强了测试的可靠性。不过个人认为，该软件的多媒体性能测试部分还需要继续加强，如果其能对Direct Sound技术做进一步的挖掘，全面支持各种流行3D定位技术（如Q3D、A3D、EAX等）并能根据声卡的特点进行相应的测试，则会更加增强其实际测试效率。同时其3D定位测试略感单一，没有过多的音源干扰及配合工作。建议开发者进一步加强这方面的测试环节，这里笔者也希望ZD Labs能早日推出更新更强大的Audio Winbench系列产品，进一步满足我们DIYer的需要。

（上接36页）用户中等偏上的性能。

在市场方面，P4在短期内绝不会取代PⅢ的主导地位，虽然Intel推出P4时对它的市场定位是在中低端的商业用户，但是因为价格以及配套主板、内存等各方面原因，PⅢ的性能足以应付目前的大多数应用，所以PⅢ依然是市场中的主流产品。另一方面，Intel的竞争对手们也绝对不会善罢甘休，AMD绝不会眼睁睁地看着自己刚刚占据的市场又被P4轻松抢走。在目前看来，要达到Intel预期的目标还要多等待一段时间。

在半导体领域中，明天来得总是很快。半导体生产技术总是能在很短的时间内随着加工方法的改进完成一次又一次的超越。我还清楚地记得十年以前，集成电路的生产最尖端的技术是1微米或者是0.8微米。但那时谁又能想到现在集成电路的厂商已经能制造0.18微米的部件，甚至在不久以后就会有0.13微米或0.10微米的生产技术出现。同样，几年前我们也不能想象，现在芯片的速度居然会到1500MHz。所以，当我拿到这块来自于Intel最新技术的产物时，我的心情是无比激动的。但是，我也相信永远没有最好，只有更好。AMD面对Intel的大举反攻必然会有相应的举措，更精彩的场面很快就会出现，让我们拭目以待吧。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

行情分析

2000年12月10日Intel公司对其奔腾4以及部分奔腾Ⅲ和赛扬处理器进行降价。Intel公司的目标是要使更多的主流系统的价格能够在1999美元以下。1.5GHz的P4将降价9%，而部分1.4GHz的P4降幅达到19%，所有这些P4系列都捆绑了128MB的RDRAM。这次的降价措施意味着一款1.5GHz P4的价格大约在745美元，而1.4GHz P4的千颗单价为520美元。Pentium Ⅲ 750MHz处理器将降价10%，同时733MHz、700MHz和667MHz以及部分Celeron 766MHz降价幅度为6%。现在大家购买电脑逐渐注重实用性，希望花最少的钱办最多的事，所以赛扬Ⅱ、DURON这样的低端产品在市场上占有率很高。就目前来说，赛扬Ⅱ、DURON完全可以胜任一般家用。

内存的价格依然在下降，128MB散装HY条最低的价格已经到了440元，这好象是有史以来的最低价了。不过我们预计在年底之前的圣诞节前后内存价格必然会重新上扬，并且涨价幅度会比较大。如果想升级内存的朋友现在还是抓紧时间动手吧，再迟就来不及了。

本周显示器业界传出了一件大事。欧洲最大的电子产品制造商菲利浦公司和韩国LG电子联合宣布他们将把各自的显像器生产部门合并，从而创建世界上最大的显示器生产企业。市场分析人士认为，新的联合企业将得益于两家公司互补的优势。菲利浦在彩电显像管生产上拥有优势，而LG在电脑显示器、显像管生产上领先一步。同时还将合并LG生产制造上的专业力量及菲利浦在全球市场运作和技术创新上的优势。新公司还将得益于两家公司产品研制、开发和销售上的整合。两家著名厂商的合并必然会对显示器市场产生巨大的影响。

显卡市场近期一直很平静，nVIDIA系列依然独领风骚。其中GeForce 2 MX以其较高的性价比而成为装机者的首选。大力神的MX显卡采用了32MB、5.5nS的三星显存，超频性能出众，做工出色，性能不俗，当然价钱也贵一些，约为1280元，比现在大多数1000元左右的MX要贵不少。32MB DDR版本的GeForce 256 GTS售价依然高达为2800。据悉，创新将推出一款采用32MB DDR显存的GeForce 2 MX显卡，性能将直逼GeForce 256 GTS，预计到时候GeForce 256 GTS的价格会大降。小影霸奔驰G3000显卡板载32MB SDRAM显存，惊人的是它的价格只要799元。这个价格在市场上拥有绝对的优势，看来新天下想将显卡价格大战的战火点燃。

联想A10B和A10E主板一样，北桥采用威盛694X芯片组，而南桥选用了威盛最新的686B，支持最新的ATA100硬盘传输模式，全面支持SOCKET 370架构的FC-PGA PⅢ、Celeron以及VIA Cyrix Ⅲ处理器，内建AC'97 CODEC声卡解码器，为用户节省了购买声卡的费用。另外，为满足部分用户的需求，还保留一个ISA插槽，以提高主板的兼容性。

新品时报

中科推出了第5代“大白鲨王”光驱。目前光驱的各项技术都已趋于成熟，各家相差不大。光驱的FIRMWARE相当于主板中的BIOS（Basic Input Output System，基本输入输出系统），是驻留在只读存储器ROM（Read Only Memory）上的一种芯片，它储存着光驱所需要执行的基本指令信息，由它指挥光驱进行工作；还有决定光驱容错能力的“人工智能纠错”信息也储存其中。而目前主流光驱的FIRMWARE中的信息是不允许普通人随便改写的，所以若想升级光驱只能把老的光驱扔掉，再买个新的换上。而大白鲨王采用了全新的FLASH ROM后，用户就可以在厂家的特殊技术支持下，通过软件或其它的方式对FIRMWARE中的程序进行改写，升级光驱，大大提高光驱的工作效率、延长光驱的寿命。同时升级光驱的过程也非常简单，普通用户就可以轻松完成。

目前市场中DVD驱动器品牌很多，用户在选择时最主要的指标就是读盘的稳定性，而这款SONY新款12× DVD已经全面上市了。这款型号为DDU1211的DVD的最大特点就是具有极强的稳定性，这是由于它采用了独特的SAS（Sony Advanced Spindle）技术，利用数层走珠感应，聚于光碟不平衡的反方向，消除读取DVD及VCD时的跳线现象。用它观看MPEG2格式的DVD光碟时的细密度要比MPEG1格式的VCD高出近1倍。这款光驱同时兼具一台12倍速DVD-ROM和40倍速CD-ROM读取能

力。

罗技在极光旋貂之后又推出了同系列的动感旋貂产品。从外形上确实难以区别出这两款产品，只是动感旋貂增加了振动功能，这也是业界第一款力反馈光学鼠标。当鼠标指针移动到下拉菜单、对话框、桌面图标及网页超级链接时，你能感受到来自鼠标的轻微振动，能用手体验到鼠标移动的轨迹。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	赛扬Ⅱ633	DURON 600	赛扬Ⅱ600
主板	技嘉GA6VX7-4X-A	钻石CS65-SC	美达MIDA KT133
硬盘	希捷酷鱼Ⅱ代 20.4G	IBM 75GXP DTLA-307020	希捷U10 20.4G

本排行榜数据由本刊中关村情报站收集整理

外地市场

南京市场

CPU方面异常平静，即将退出市场的老赛扬小幅下跌，估计是要开始清货了；而AMD方面由于大部分型号的价格已接近底部，因此变动不大，只有雷鸟800小降了50元，目前的报价为1200元。Intel已经宣布于2000年12月10日大幅下调部分CPU的售价，从目前得到的消息看，P4肯定首当其冲，但是高主频的PⅢ处理器不会有太大变化，倒是800MHz以下的产品将会有较大降幅，看来Intel更新换代的脚步正在逐渐加快，到时候AMD肯定也不会坐视不理，好戏就快要上演了！

继WD的7200转鱼子酱和酷鱼Ⅱ100上市之后，昆腾的新一代7200转硬盘Fireball PLUS AS和希捷的新款5400转硬盘U5都于本周上市，标志着ATA100硬盘单碟容量全面进入20G时代。

内存价格一波三折，月中延续下跌趋势，其后重新出现小幅反弹，但仅仅持续了两天又开始下跌，估计是人为炒作的结果。这种下跌趋势将一直保持到圣诞节之前。国外DDR内存已经少量上市，估计取代SDRAM已经为时不远了。

技嘉支持RAID的KT133主板7ZXR已上市，支持ATA100数据传输标准和RAID功能，售价高达1450元。硕泰克KM133芯片组的主板75MV在北桥部分整合了S3 Savage4绘图芯片的3D功能以及Savage2000的2D功能，显存共享主内存，而且也支持额外配置AGP4×显卡。新天下小影霸奔驰G3000显卡降至799元，成为南京市场上最便宜的Geforce 2 MX显卡。

上海市场

两周来，内存自上次暴涨之后，一度低迷不振。直到近两天，才出现了小幅上扬。HY PC133 128M售价490元，KINGMAX PC133 128M为660元。综观两周的内存波动趋势，降价势头没有前些天来得猛了，虽说近期内大幅上涨的可能性不大，但笔者以为，这个价格应该已经达到大多数人的心理价位了，目前是出手的好时机。

Intel新一代处理器P4已上市一个多星期了，但只是雷声大雨点小。毕竟它的售价是大多数人不可接受的，看来要想在近期内代替PⅢ在市场的地位是不大可能的事了。Intel主打市场的赛扬Ⅱ系列，继续力推667MHz，估计700MHz的最后一批采用66MHz外频的赛扬Ⅱ也将在近期上市。赛扬Ⅱ600/633/667目前的报价分别为620/650/570元。DURON销售火爆，其中650/700为470/580元。听说AMD就要将DURON系列全面锁频了，不要错过现在的机会哦！

近两周内硬盘缺货的局面还未得到缓解，整体陷入一片低潮之中，售价普遍较高，15G的基本没货，20G的也大都在千元以上。其中MAXTOR硬盘正在以每两天10元的价格上扬；金钻7200转的价格要比相同容量的钻石贵上100元左右。还好，在这青黄不接时期，MAXTOR近日在硬盘市场上新增了一款星钻一代30G，售价为1140元，比20G的硬盘贵不了几个钱，算是目前市场上性价比颇高的产品了。

星之邦为了招揽顾客，举行了G450试用活动，想想不需花一分钱就可以试用G450，是不是有点心动？去星之邦看看吧！

沈阳市场

随着P4的粉墨登场，Intel系列CPU继续保持稳中有降的势头。其中高端的PⅢ866/850E降幅较大，各降50元，售价为2130/2150元。P4方面由于售价太高，还是看的多买的少。赛扬Ⅱ系列继续以平易近人的身价和优异的超频性能主打着整个CPU市场。AMD这些日子却显得异常平静，难道它真的无动于衷？或是它又准备做出什么令人咋舌的举动？还是让我们拭目以待。

内存一路下跌，直到近两天才出现了小幅度的上扬趋势。两周来降幅最大的是HY PC133 128M，从上周的580元降到了目前的465元；KINGMAX PC133 128M竟然降得比HY还厉害，从上周的730降到了目前的610元。目前的内存价格似乎已接近底价，虽然一方面韩国现代内存急于寻求买主，另一方面DDR将要取代SDRAM的趋势锐不可挡，但笔者个人认为再降的可能性不会太大，即使再降，也不会是大幅的，还请大家注意，现在购买至少不会吃大亏。

中天彩配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ 800EB	Socket370 散装	1630
	PⅢ 700EB	Socket370 散装	1450
	赛扬Ⅱ 700A	Socket370 散装 0.18 微米	750
	赛扬Ⅱ 600	Socket370 散装 0.18 微米	595
	AMD 雷鸟 1G	散装	2650
	AMD 雷鸟 850	散装	1450
	AMD Duron 750	散装	720
	AMD Duron 700	散装	590
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	20.4G 7200rpm	1100
	希捷 酷鱼Ⅱ代	30G 7200rpm	1280
	昆腾 AS	20G 7200rpm 2M DMA100	1120
	昆腾 高能火球3代	20G	
	迈拓 星钻一代	30G 5400rpmDMA100	1150
	迈拓 金钻四代	20G 7200rpm	1170
	IBM 腾龙Ⅱ	46G 7200rpm 2M DMA100	1540
显卡	小影霸 速龙3000	TNT2 PRO 32M SDRAM	720
	小影霸 速龙3000 PLUS	GeForce2 MX 32M SDRAM	799
	ATI RADEON	32MB DDR	1950
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1680
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	1100
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2500
主板	微星 K7T Pro	KT133 Socket A	1050
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel i815E	1260
	联想 SX2E	Intel i815E	998
	华硕 CUBX-E	Intel 440BX	1080
	华硕 CUSL2	Intel 815E	11260
内存	现代 HY-32M	PC100	110
	现代 HY-64M	PC100	220
	现代 HY-128M	PC133	440
	Kingmax 64M	PC133	280
	Kingmax 128M	PC133	560
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	560
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	600
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1360
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2820
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3580
	Acer 78g	17英寸 纯平 0.25点距	2570
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4300
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1460
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2180
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	400
	华硕 50X	50X	420
	宏基 40X	40x	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面·平台CCD	699



nVIDIA

2000年12月5日nVIDIA发布TNT、TNT2、Geforce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡最新驱动RizeNet Nitro256 Beta7加速版For Win9x/ME。这是Rizenet最新推出的加速版nVIDIA驱动，基于nVIDIA公板驱动6.49版。这款加速版工具包中包括：nVIDIA Geforce、MX、GTS等公板最新BIOS及刷新程序，nVIDIA公板驱动6.49版驱动核心，各种nVIDIA显卡注册表调整，以及应用S3TC技术的工具。

VIA

2000年12月2日VIA威盛发布4-in-1最新驱动4.25a(1) VIA官方发布版For Win95/98/98SE/NT4/2000。包括IDE Busmaster 2.1.50版、VIA AGP驱动4.04版、IRQ Routing驱动1.3a版、VIA INF驱动1.02b版。新的版本修正了老版本在WinME下出现的问题，这是真正的VIA官方发布的版本，请拥有VIA芯片组主板的朋友们下载升级。

3dfx

2000年11月30日3dfx发布Voodoo3显卡最新驱动1.07.00 WHQL版For Win9x/ME。包括Win9x显示驱动4.12.1.666版，Glide(tm) 2.X驱动2.61.00.0658版，Glide(tm) 3.X驱动3.10.00.0658版，OpenGL(r)驱动1.0.0.734 ICD版，3dfx Tools 2.6.1.110版；新的版本加入了对DirectX8的优化支持，修正了OpenGL模式下Descent 3的执行性能问题，改进了Motocross Madness 2的运行效果，修正了NOLF的纹理错误问题

Yamaha

2000年11月30日Yamaha雅马哈发布YMF724、YMF740、YMF744、YMF754声卡公板最新驱动5.12.01.2228 WDM正式版For Win98SE/ME/2000。新的版本包括DirectX8优化支持！推荐更新

本栏目信息由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集（所有信息截止到2000年12月6日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第2期\DRV\下。

让我们敲希望的钟啊，多少祈祷在心中！

新年来了，美好的事情总是让每个人都有好心情，也总会让人们产生美好的企盼。

走过了公元2000年，终于真的来到了21世纪。虽然2000年并不是真正的21世纪的起点，不过这并不影响其成为值得记住的历史，成为美好的回忆。

2000年是信息化时代飞速发展一年，Internet在这一年以前所未有的速度飞快地发展，在今天已经成为妇孺皆知的事物，并且和我们的生活越来越近。现在社里的同事都已习惯于去网上看新闻，就连2000年的奥运会和欧锦赛大家也多习惯于去网上了解赛况。网络的发展还让人们的交流变得方便而快捷，OICQ这个交流工具在2000年里飞速发展，大行其道，在一年前我们申请到的还是5位数号码，而现在已变成了8位数。各种社区、各个聊天室里也挤满了人。只要有一条电话线、一个调制解调器和一台电脑，立即就可以和地球另一面的朋友交谈，这在过去是难以想象的。

随着网络和人们生活的接近，如何上网、网络速度、网络状况、上网收费已成为网民们最关心的事。于是在2000年里在宽带网接入技术和建设方面让无数的人密切注视，ADSL、Comble都成了热门话题。

在2000年里还有许多有关网络的热门话题，WAP、电子商务、纳斯达克、网络音乐、网络文学……

过去的一年里我们或多或少为读者报导了一些内容。在新年新世纪，我们将更加努力地及时报导相关的新内容、新动态、新技术……

下面要说一说大众软件网，很多读者都知道我们的网站，知道我们有一个大众软件网。在2000年这个网络年里，大众软件网也风风雨雨经历了很多事，改版、新社区，再改版、新人加盟、被黑……

2000年过去了，大众软件网2000年的经历让我们觉得应该坐下来细细回味，其中有喜悦、有欢笑、有忙碌、还有一丝苦涩，于是在下和网站现任站长ken一同执笔写下了一篇《大众软件网在公元2000》来和大家一起回味这美好的记忆。

曾有一天，一位朋友和我说：世界真好，有了网络更好。也许他是因为在网上找到了梦中情人而措词夸张，不过不可否认网络确实是件美好的事物。

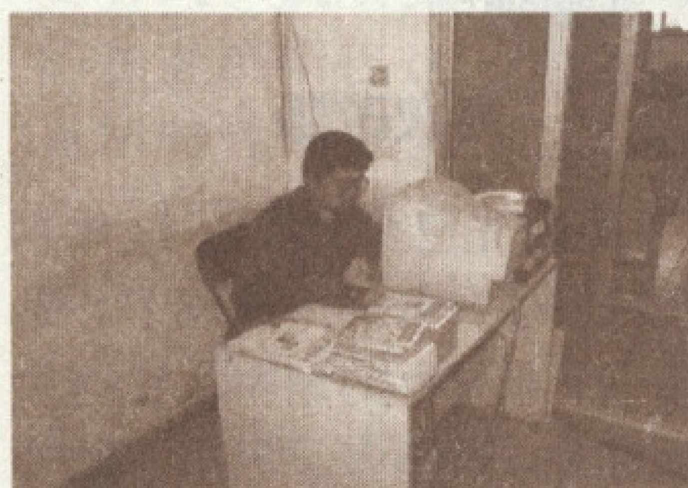
公元2001年元月1日 林飞

大众软件网在公元2000年

本刊编辑部

大众软件网，我们和读者共同的网上家园。晶合后院，芸芸众生，川流不息。一年过去了，周年的庆典总是激动人心的。激动之余，不禁回头看了看……

上古的传说——一个人的网站


孤军奋战的蓝桥

有一个人的仙剑，为什么不能有一个人的网站呢？蓝桥这个名字熟悉大软网站的朋友们一定不会陌生。蓝桥至今还是网络组资格最老的编辑。98年初，蓝桥刚刚到编辑部，按他的原话“记得98年初新到编辑部的时候，编辑部还没有搬家，一间极大的屋子就是我们的工作间，四周全是铁皮档案柜和一圈圈交织在一起的局域网线，每个编辑的桌子上都至少有一尺多厚的稿件……”

就是这样一个人一杆枪，构筑了最早的大众软件网站。从栏目规划到页面设计，每日必做的网站更新，蓝桥同志经受了与个人网站同样的艰难，这其中的辛酸大概只有他自己才能体会，我们恐怕是没有机会“分享”了。就是这一个人的网站，一个人的开始，才有了以后的ken、云起、狂人这些鲜活的面孔。

在这里我们将永铭记“蓝桥”这个名字。

过去的故事——第一次改版

不变则死，这个道理太简单了。一个网站不可能永远用一种面孔对待网友，就像店脸要经常装点一样。网站也需要常常装点装点，在人手渐多的日子里我们开始筹办这一切。

ken：在记忆里1999年12月9日至12月10日凌晨这短短的几个小时内是我进入大软以来最难忘的时间。幸福确实是幸福，不过还是“痛并快乐着”，因为快乐的背后是多少个日日夜夜的辛勤劳动。那个夜晚是规定网站正式第一次改版的最后测试阶段，每一个编辑都在对自己负责的栏目作着最后的检查。等等，这里有一个小插曲：就在接近午夜时分，ken的oicq上有一个图标在闪动，这个人就是现在在杂志上曝光率越来越高的酷哥——狂人。和他的认识只是一个偶然的机会，后来发现这个家伙很有趣，但是ken对他没有什么特别的感觉，仅



旧页面

仅是觉得有趣。就是在那个夜晚，这位狂人兄弟陪了我们一晚上，不折不扣的通宵，帮助我们作最后的测试，每发现一个错误他都能非常及时地告诉我们。至于狂人的故事我们过一会再说。总之网站经过一晚上的最后测试终于如期推出了，至于后来批评和表扬的信像雪片一样飘到我们的桌上，不，应该是说是一封封的Email打成了一个个的包通过一个叫做TCP/IP的协议像圣诞节的雪一般堆满了Webmaster的信箱，而我们只能在梦中阅读了。

从那之后，蓝桥的熊猫眼和ken的磨牙就开始广为流传。

小院故事——后院的传说

晶合后院在我们看来一直是最活跃的场所。社区嘛，就是要弥补网站交互性的不足，但是就是因为交互性提高了，后院做成什么样是我们一度思考良久的内容，最后在社区里史莱姆和堕天使的降生决定了后来的方向。在充满特色的设定条件和广大读者的支持下社区渐渐变得热闹。

伴随而来的问题同样令人棘手。社区曾因为恶意灌水而变得混乱不堪，很多人叫苦连天，于是当时我们在网络上写了一篇《给我们一片纯洁的虚拟天空》，内容如下：

多少个日日夜夜，我们脑子里面想的就是我们的后院，以前的后院，因为网络环境的因素的确不尽人意，虽然这样，却有很多热心的朋友依然在这里发表他们的观点和看法。同时也有很多优秀的



新页面

文章诞生，比如出卖寂寞系列，阿飞的三国系列，还有代表着我们的晶合后院众生像等等……我们感到很欣慰，因为大家依然支持后院。

不错，多少个日日夜夜，改版终于完成了，网络环境也改善了，现在社区的速度大家有目共睹。但是问题来了，我们看不到那些精彩的文章和绝妙的言辞，看到的只是争论和伤感。对于灌水者，抛开个人感情说一句公道话：网络本来就是一个自由的天地，本来没有限制个人的言谈方式和主题，但是有一点，网络依然是个社会，依然存在其他人。自由是如何来的呢？只有你尊重他人，遵守规则才会有自由。我们不反对大家回复别人贴子的时候说一些“嗯、啊、同意”之类简短的词语。有的时候的确没必要长篇大论，但是请注意一点，如果每个贴子的新主题都是毫无建树类似于上面所说的言辞的时候，那么就变得没有意义了。

就是因为这种混乱的局面，有些资格老的朋友先后离去，这的确很痛心，也许真的是因为看不惯这里灌水的风气，所以选择离开。每个人都有自己行事的方式和原则，这个任何人无法干涉。就事论事吧，对于离开，这种决定的确很潇洒。但是仔细考虑一下，又欠妥当，如果你真的在乎这片天空，这么做有点不负责任，有点逃避。那些灌水者不会对你怎么看，因为你没有份量，少了你一个他们更有成就感，失去你的朋友们也会觉得伤感，也就是说你潇洒地走去了，带给大家的是某种程度上的伤害，这种伤害就像慢性中毒一样，慢慢地侵蚀着每一个人的心，当毒性到了一定程度，大家就都会离去。你知道一个国家是如何毁灭的吗？内斗，背叛，出卖…… 你是个勇敢者，还是个逃避者呢？

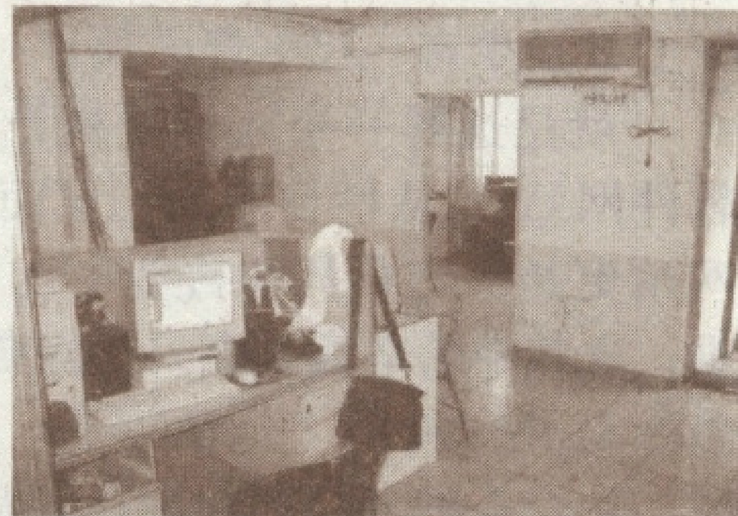
很多人对版块的风格持有异议，我们认为版块的风格完全看斑竹的能力和能不能正确导向。一个版人气高低与否完全看她的主题是否热，能不能营造一个氛围，让大家都投入进去不光光是站长和斑竹的事情，而是我们每个人的，你付出了，才会有快乐，大家才会尊重你。

我们每个人都应该正确地导向这个后院，如果我们在乎她，就应该爱惜她，应该让她健康发展。如果你在乎，那么这里将永远向你敞开，所有人都会尊重你；反之，不言而喻。

美丽的回忆——再次改版

第二次改版时春天的阳光已经撒满了这片东方的大地，这时有一个后来很有名的人出现了，她就是云起，大众软件第一个非男性的编辑。在这次首开先河之后，非男性的编辑渐渐多了起来。此外还有一个名叫lighting的人悄然混进了我们的中间，光明总是会受到欢迎。lrosa心情好得不能再好，于是决定再次改版，决定将这个读者在网上的家变得更加完善。

改版的会议是在一个有着韩国风情的饭店里秘密召开的。lrosa还力邀了社里号称最有才华的阿飞、风和碧落作为智囊团列席。而这三人中除了阿飞外都有沽名钓誉之嫌。会议开始后更加证明了这一点，他们除了猛吃之外一言不发。



这里就是网络组

虽然这样，会议仍然圆满结束了。在会上我们定出了最高纲领和最低纲领，最高纲领自然是做成全世界第一流的，而最低纲领就要现实一点了。包括：让速度变得更快，版块设定更加合理、完善的升级系统、新增博彩和竞答系统……

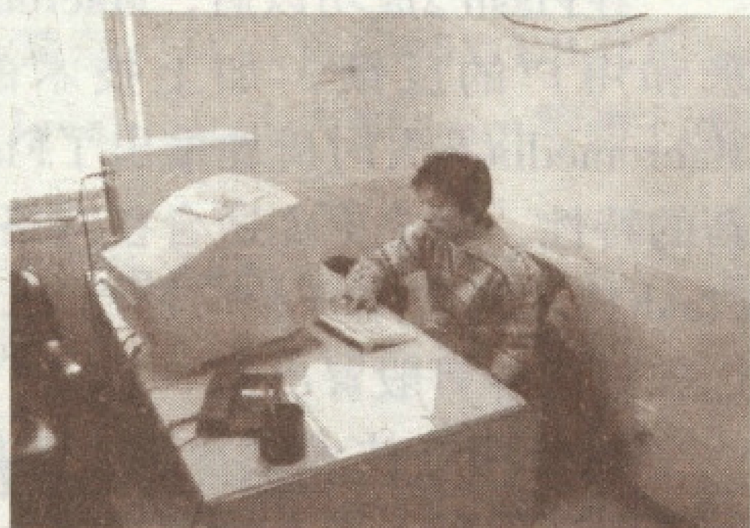
之后就在我们的计划就要付诸实施的时候，一个让人不愿接受的事情发生了。云起决定离开我们，去遥远的西藏寻找自己的梦。没有了云起的灵气，大家的心情难免有点灰，不过改版工作的顺利很快让大家心情变得好了起来。终于进入了测试阶段，云起又回来了，她那孱弱的身体据说不能承受青藏高原残酷的气候。改版完成了，终于我们不再

只有史莱姆和堕天使，一大群可怕的动物出现了：发条马、苔原狼、斑狮鹫……还有恐龙“云起”。

大内总管

大家听着这个名字一定觉得很搞笑，常泡后院的朋友们也一定不会感到陌生。

当时起这个名字ken和lrosa很是动了脑筋，从万智牌的生物名称到古今中外历史名人，从埃及的法老到斯巴达克斯时代的百夫长。总之就是要找一个象征着“头儿”，注意不是匪首的。最后就转到了中国清朝的宫廷，于是大内这个词就被列为选择之一，后来觉得大内好像指的是一个组织，所以就给他加了个总管，就是这个组织的头儿。



大名鼎鼎的ken，他的牙呢？

有的朋友问ken说：“ken啊，你这个大内总管怎么听着像太监啊！”

ken：“……”

不管大家如何评论这个名字，总之大家清楚他象征着后院的最高权力就是了。不论大内总管由谁来做，他总是总管，是做决断的，是要办实事的。

狂人

刚才提到了网站第一次改版时的一个傻小子，对，那就是现在杂志上曝光率越来越高的狂人。为什么叫狂人呢，因为这家伙给自己起了个英文名字叫做“Game Mad Man”就是“游戏狂人”的意思，后来大概是觉得加上游戏二字有点累赘并且不够张狂，所以就干脆取了后两个字，俗称疯子。另外需要声明一点，此人不仅言谈举止张狂不羁，外表也显得格外突出，大概与玩摇滚的同志差不多吧。从那次改版之后，和狂人的接触越来越多，发现他不仅是对游戏有独特的见解，而且渐渐发现他对程序的编写也有颇深的研究和一种潜力。那时求贤若渴的我们开始心动了。那个时候社区的程序bug非常多，而技术力量严重匮乏的我们的确非常需要这样一名程序员，于是狂人就这样被我们连蒙带骗到了编辑部（其中说了不少房车别墅50%股权之类的话）。我们终于有了自己的程序员，很多事情都找到了更好的解决方法，把以前纠缠在每天繁琐的更新事务的小编们解脱了出来。



狂人和他的小角落

云起

……不用再说了，集所有后院荣誉于一身的PL恐龙。

灰色的昨天——我们被黑了

ken：我不想对这次事件作任何评论，至于评论和其他一些观点请感兴趣的朋友参看前两期的大众软件。我只想将整个事件像讲故事一样讲给大家听听。2000年9月24日凌晨，在床上辗转反侧的我毫无睡意，并不是因为长期熬夜而形成的神经衰弱，而是因为感冒的病毒侵蚀着我的肌体，我的细胞正在与那些病毒进行着殊死搏斗，所以头疼发热这些最常见的毛病开始折磨着我的精神与肉体。就是在这个时候，另一种以数字组成的病毒，或者说是另外一种形式的病毒，正在慢慢地，静悄悄地侵蚀着我的第二个“机”体。早上9点，电话响了，那边传来同事的声音，我们被黑了。处在病态的我一时间没反应过来，被黑了，我们怎么会被黑呢？谁会黑我们呢？算是一种职业病吧，我的第一反应就是那些数据，它们怎么样了？我在病态中迷迷糊糊地回忆起整理这些资料时的情景，想着我在办公桌前跑来跑去为这些资料忙碌时的情景。你知道，当不知道结果的时候是最难熬的时候，就像一个病人被推到手术室，只有当手术室门上边的“手术中”字样的灯熄灭后才能知道结果，我当然不希望我的数据披着白布出来。因为生病了，自然会想到医院，我感觉那个时候我就像是病人的家属，坐在手术室门前等待着医生们宣布最后的结果。而我的同事们在这两天中就充当了医生的角色。不过还好，我们的数据“活着”出来了。后面的故事就不再讲了，因为前两期的杂志已经写得很全面了。

就像是老天爷有意捉弄我，我和我们的机器一起病了，我的感冒只怪我没有照看好自己的身体，怪我体质太差，平时不注意锻炼身体；而它的崩溃道理同样，我们的工作没有做好，谁也不怪。这大概是一次深刻的教训，使我明白了锻炼身体的重要性，现在的ken每天锻炼（下转55页）

多媒体网页缔造者——Flash

本刊编辑部企划 闪客帝国合作撰写

在互联网刚开始发展的头几年，由于网络的带宽和传输速率的限制，当时网页都是静态的，缺乏变化。加上当时技术上的限制，要制作具有动画效果的网页是一件相当困难的工作。之后出现了Java技术，而网络带宽和传输速率也得到了一定的改善，这时人们开始在网页上制作一些简单的动画，其中最常见的是滚动字幕。但是这种简单的动画效果并不能满足人们的视觉需求。一些网页的设计者又开始在网页中加入一些Java Script和VB Script的脚本来实现一些交互功能。比如将鼠标指针指向网页的某个位置，就播放一段事先编排好的动画。这样的设计既有个性又具有交互性，但是设计者必须掌握Java、Java Script这样的编程语言，因此这种方法对于多数从事动画设计者来说是不太现实的，因为他们中的多数人并没有接受过专业的程序设计课程教育。即使能够熟练使用这些语言，为了获得类似的效果也将耗费大量的时间和精力，使得网页的制作周期大为加长。此外Java的使用还存在一些其他的问题，很快在浏览器里出现了关闭Java的功能。



这时Macromedia拿出了他们的Shockwave，Shockwave在当时是完全基于Macromedia的Director。Macromedia Director在当时乃至现在一直是多媒体开发者最喜爱的工具，目前大多数的多媒体软件也都是由Director开发的。而这一版本的Shockwave使得通过Macromedia Director开发的应用程序可以直接在网页里面以插件的形式来运行，因此倍受欢迎。但是Director并非是针对因特网而设计的，其使用中占用带宽过大的问题影响了其在因特网中广泛应用。

这时著名的Future Wave公司把他们的Cel Animator改良为支援网页的基于矢量计算的动画制作软件，并更名为FutureSplash Animator。由于市场反应极佳，很快便被多媒体巨头Macromedia收并至旗下，并将其定名为Macromedia Flash 2，以其优势来弥补Shockwave Director的不足。很快Flash 2由于其卓越的表现很快成为网络多媒体的新贵，这时大约是1996年。

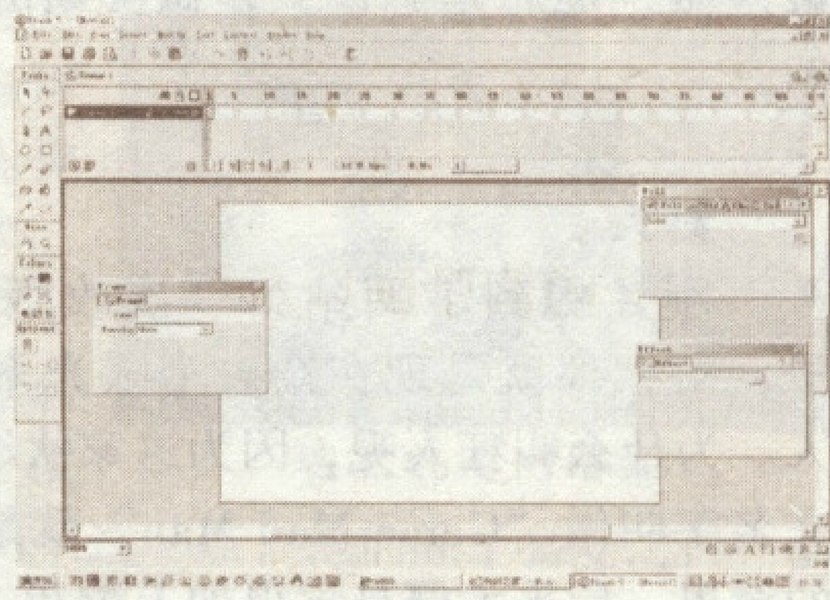
在Flash 2成功以后，Macromedia针对市场的需求和用户的反馈，加上技术的发展，1998年Macromedia不失时机地推出了Flash 3，增加了很多新的特性，使之更加适合在网络上的应用。从此，Flash技术的应用开始广泛起来，很多纯Flash站点也如雨后春笋般冒出来。

随着网络技术的发展，多媒体技术在带宽问题被解决后有了其不可替代的一席之地。在1999年6月和2000年8月推出了其最新版本Flash 4和Flash 5。

关于Flash

Flash，由Macromedia推出的一种网页制作软件，它不同于Frontpage，Homesite等普通的网页制作软件。严格地说flash是一种动画编辑软件，它可以用于制作出一种后缀名为.swf的动画，该类动画可以插入Html里，也可以单独成页。

由Flash制作出的动画不同于普通的动态Gif，或是简单图片凑接成的幻灯动画。Flash动画实是一种交互式矢量多媒体技术，或者说是一种矢量动画插件。使用者必须事先安装Shockwave插件才能在浏览器里观看Flash动画效果。



Flash之所以能占据网络多媒体的重要位置，最重要的一点，是因为它采用了矢量技术。位图在描述简单图形的时候，总是显得冗赘，使得文件很大，而同样情况下，矢量图形则“小得可怜”。而在网络上，当然文件是越小越好了。因此，在文件长度这点上来说，Flash已经占据了绝对优势。

此外，由于基于矢量，Flash 还有如下特性：

1.插件很小，仅有170 kB大小，很容易下载并安装。而且在Internet Explorer 4.0和Netscape Communicator中可以自动安装运行；

2.通用性能好。在各种浏览器中都表现出统一

的样式。而在没有安装插件的系统里，可以使用Java或动态GIF89a来运行；

3.动画速度快，因为基本上是点和位置的变化；

4.Flash对象可以进行无级缩放和变形，适合制作纯Flash站点；

5.和网络联系紧密，可以直接和WEB页面连接，并且可以使用JavaScript、VBScript等进行控制；

6.多媒体和交互功能齐全；

7.非常容易使用。

Flash在中国

国内最先接触Flash的一批人基本上就是最早接触互联网的网页设计人员，他们在Flash 2发行的时候就开始使用它了。最早表现在应用上的应该是上海迈达（当时Flash在国内的代理商）和瀛海威等网站。但是接受的程度不大。

后来，随着国内互联网的不断发展，Flash技术吸引了越来越多的网页制作人员，使用Flash的用户也逐渐多了起来。

当Flash 4发行的时候，国内已经形成了一个比较大的用户群，同时借助Macromedia在中国的代理——通力公司的大力推广，Flash技术已经深入人心了。这时，国内陆续有一些相关的网站和论坛出现，当时最知名的是星哥的Flash论坛，随后就是“回声资讯网友论坛”。

闪客帝国以及其它相关网站

在国内Flash的相关网站现在已经非常多了，其中最为知名的应该是“闪客帝国”，闪客帝国是国内Flasher的聚集地，很多相当知名的作品都出自这里的Flasher之手。

下面是闪客帝国的站长对闪客帝国的简单介绍：

“闪客帝国”的前身是“回声资讯网友论坛”。经过一段时间以后，论坛里的Flash板块明显地备受关注，于是站长决定将其分离出来，建设专门的论坛。闪客帝国的开通很偶然，因为其站长在无意中注册到了FlashEmpire.com的域名。于是，闪客帝国诞生了。

“闪客帝国”（http://www.flashempire.com）的正式开通是在1999年10月9日，但是在1999年9月15日的时候，论坛已经先期开通，所以，大家把闪客帝国的开通日期定为9月15日。

闪客帝国开通以后，得到非常多的响应，人气很快聚集起来，会员的数量也在不断上涨。现在总的注册会员已经有5万，论坛每天有超过200篇贴子，每天访问网站的人次数有15 000人之多。

随后，闪客帝国又开通了“中国闪客原创作品爬行榜”和“中国闪客联盟”，逐步确立了地位。

至于闪客的来历是这样的：“闪客”这个词并不是我最先提出来的。那个时候，闪客帝国正要开始建设，但是名字还没有想好。在回声资讯的Flash 论坛上，有一天有人无意中说出一句“闪客”，这个词立刻击中了我。于是，“闪客”就开始挂在我的嘴边，等到“闪客帝国”开通的时候，“闪客”已经深入人心了。

现在，我们又将“闪客”的概念拓展了一下：“闪客”，代表着对网络技术（不仅仅局限在Flash）进行不懈追求的人群。他们不断挑战自我，不断学习最新的技术；他们有创作的热情，有努力进取的劲头；他们立志要让中国人在互联网上拥有一席之地；他们有的钻研技术，有的不断提高设计水平；他们是互联网上的新新人类，技术和设计上的先锋……

国内目前同类Flash相关的网站

蓝色理想（http://www.blueidea.com）：这是一个专业的设计和网络技术网站，不仅仅包括Flash方面的内容，也有很多设计、制作方面的内容，内容专业、翔实，很受欢迎。

5D多媒体（http://www.5dmedia.com）：这是一个面向多媒体设计开发者的综合网站，有关设计方面的内容在这里都找得到。

闪盟在线（http://www.flashsun.com）：这是一个Flash专业网站，其中的作品演示和软件下载都是国内很权威的。

国内作品精彩纷呈

现在国内的Flash制作热火朝天，在本文接近尾声的时候，我们和闪客帝国一同从这些多得让人目眩的作品中选出一批来和大家共赏。

新长征路上的摇滚

类别：MTV

作者：老蒋

大小：1247kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/

top10.php?id=359&url=swf/346&name=新长征路上的摇滚&author=老蒋&x=420&y=300&k=1247



作者用摇滚歌手崔健的一首歌编成的MTV，黑白红三色的鲜明对比，表现出作者对崔健作品的新鲜阐述，表现了一种俗得引人注目的无聊。从动画的布局、流畅程度和音乐的配合程度都感觉十分到位。

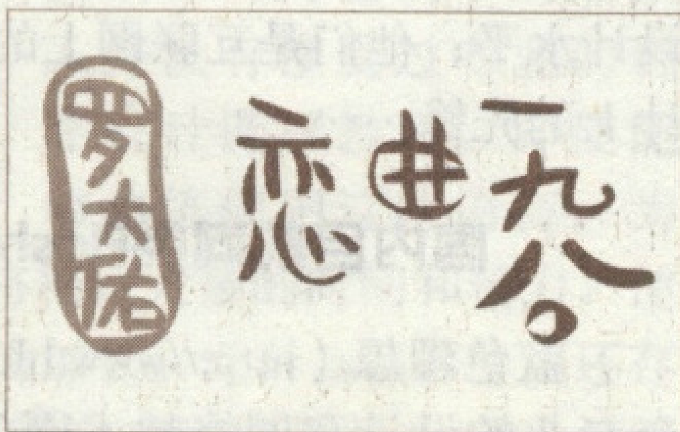
恋曲1980

类别：MTV

作者：BBQI

大小：689kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/top10.php?id=246&url=swf/247&name=恋曲1980&author=BBQI&x=540&y=360&k=698



非常有别于一般的MTV，或许FLASH与歌曲结合就应该这样。开头的离奇让人想笑，而最后娃娃被拧坏时眼睛里的泪水让人觉得人世的无奈和惆怅。朴素的画面并没有任何影响，剧情和歌搭配得很好的，就象在讲述一个动人的故事。

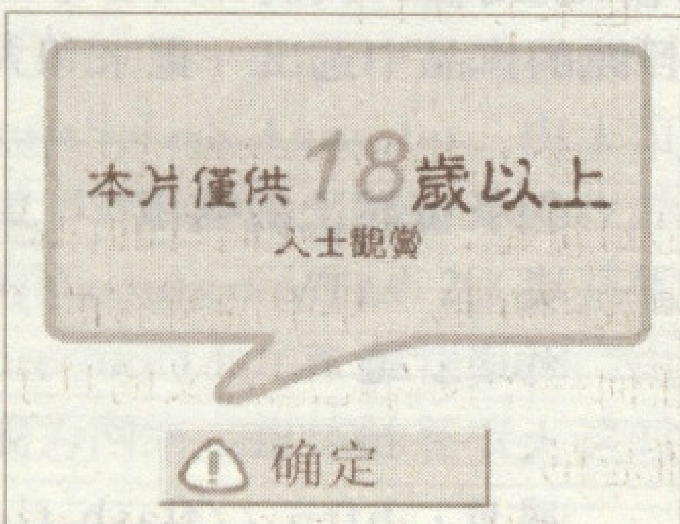
少儿不宜

类别：互动动画

作者：白丁

大小：102kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/top10.php?id=198&url=swf/176&name=少儿不宜&author=白丁&x=550&y= 400&k=102



真的是一个很好的设计，给人一个幻想的空间。让人有一个感觉："我被骗了"。每个人看的效果都是无法预料的。抓住了人性的弱点，让人一味地想知道结果，结果上了当。制作手法很不错。

3E Studio

类别：演示动画

作者：Dean

大小：160kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/top10.php?id=181&url=swf/023&name=3E_Studio&author=Dean&x=560&y=400&k=160

不错的演示动画，画面效果和音乐配合十分衔接。特别是动画字幕滚动。可惜的是虽然动画相当精致，却缺乏实质性的内容。不过作为演示动画来说真的是精品了。



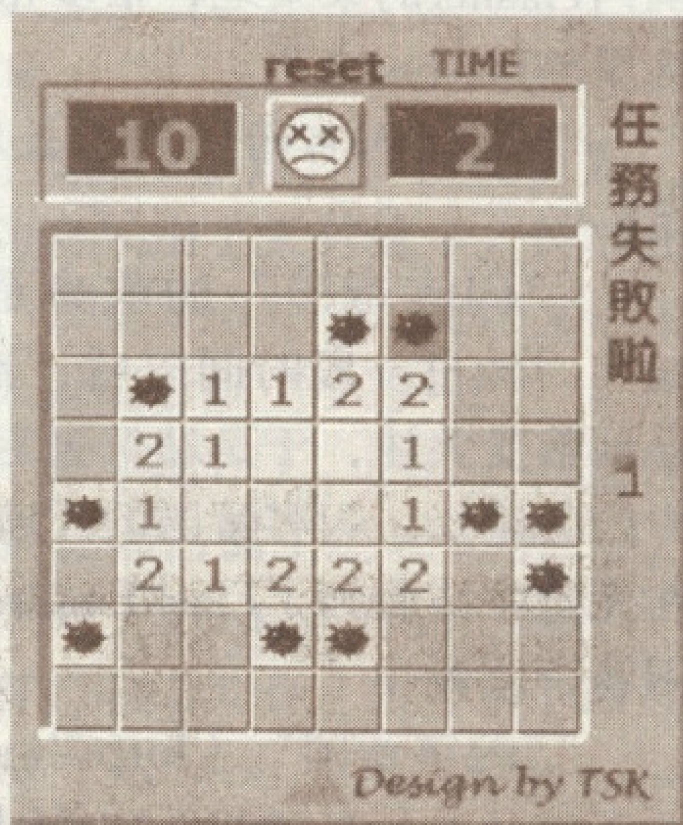
挖地雷

类别：互动游戏

作者：天才国

大小：20kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/top10.php?id=97&url=swf/099&name=挖地雷&author=天才国（台湾）&x=200&y=256&k=20



真不知道微软会不会告作者侵权，虽然是仿造Windows里的挖雷，但是由于是flash，给人一种想象不到的新意。不过不支持右键功能，有点遗憾。需要一个雷一个雷的去寻找，哈哈，习惯了用右键来确定地雷位置的你是否已经被轰掉了？加油，再加油。

动物马拉松

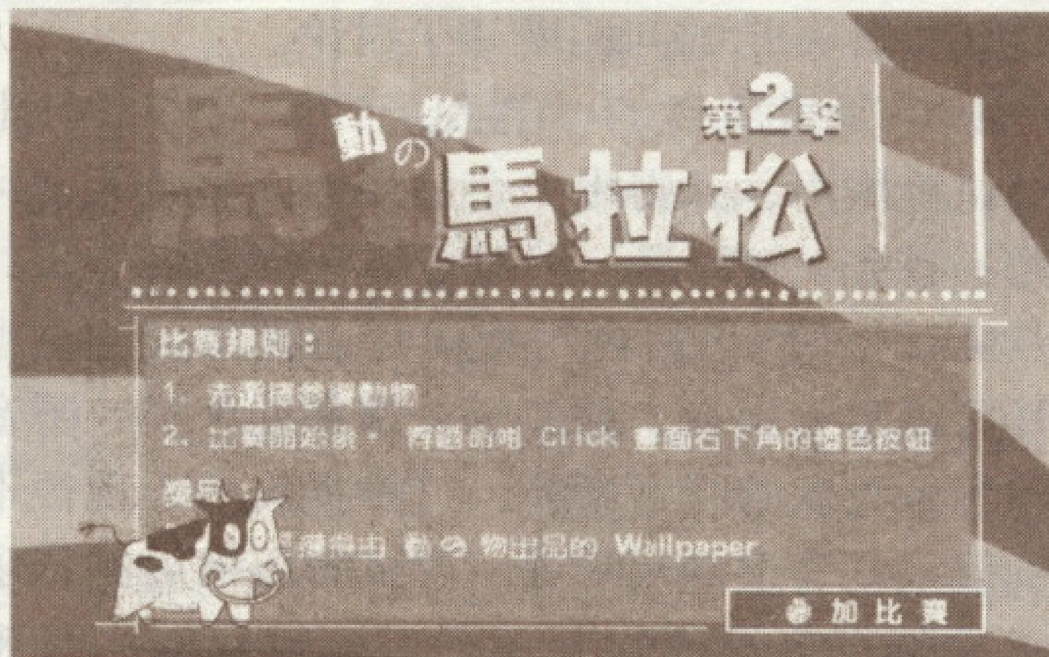
类别：互动游戏

作者：Adam Chan

大小：251kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/top10.php?id=156&url=swf/111&name=动物马拉松&author=Adam_Chan(香港)&x=750&y=450&k=251

为什么我总是失败。极成功的作品，虽然动画简单，但是仍然很吸引人。我都玩了十几回还不过瘾。我选兔子跑，输了。选乌龟跑，输了。选母牛跑，输了。选汽车跑，还是输了……



VR特警

类别：互动游戏

作者：小钢炮

大小：193kB

网址：http://flash.ting365.com/top10/top10.php?id=455&url=swf/442&name=VR特警&author=小钢炮&x=590&y=300&k=193

十分出色的互动型游戏。人物造型较好，场景制作不错。有非常好的创意和趣味性，音乐也相当不错。不过缺乏一点动感。但是换子弹很不方便，影响了游戏的可玩性。 玩过了电视游戏机上的VR战警，来换换口味吧。

注意，射击玩多了，别有暴力倾向呀，不要用枪指着我。



（上接51页）身体；我们的服务器也在做定期的体检，希望它也能保持“健康”。

灿烂的希望——PopGamer

“一个大众玩家的地方，一个精彩的游戏世界，一个大型游戏数据库，需要大家来共同创造。PopGamer的精彩，就是大众玩家的精彩！”这是大众玩家推出时候的口号，我也真心希望她能像口号喊的那样成长。

“大众玩家”推出的最大功臣是狂人和蓝桥，一个是程序员，一个是总策划，他们就像是战场上的指挥官和参谋，会同所有同仁并肩作战终于推出了精心炮制的PopGamer。

自从“大众玩家”推出以来，我们每天都会收到大量的Email，其中大部分都是热心网友和玩家们中肯的建议和鼓励，当然也有批评。面对这么多热心的朋友，我们全体大众玩家的工作人员都感到有一种无形的力量，这种力量促使我们加倍地努力，我们会把这种无形的力量化成为玩家服务的真心而努力使“大众玩家”成为中国游戏网站中闪亮的一颗明星。

任何脱离大众，脱离实际的东西最终都会走向失败。我们在开始构建“大众玩家”的时候，就把它定位在了“大众”这个层面上。不论是游戏菜鸟还是老鸟或仅仅是偶尔对游戏关注一下的朋友们，都是我们服务的对象，“大众”的含义就在于此。我们会倾尽所能为每一个玩家提供一种真正符合他们自己的方案，不论玩家们需要什么，只要是合理的，我们都会尽量满足。

说了很多美好的设想，又不得不回到现实当中来。“大众玩家”现在可以说还是一个躺在襁褓中的婴孩，他能不能成为出类拔萃的人还需要大家来呵护照顾。就像一个真正的少年，父母给了他生命，教给了他如何生存，但是真正能够帮他成长的还是生活中碰到的朋友，社会中接触的人们。这样看来，大家就扮演了这样一个角色，“大众玩家”这个孩子的培养者，能不能使他成为明星就靠大家一起来努力了！

公元2000年就要过去了，据说公元2001年才是21世纪，也许我们真的白高兴了一场。不过再想想我们在那一年中的所有的“痛并快乐”，就算是任何一个没有纪念意义的日子，对于我们来说都是难忘的。

新的一年来了，新的希望在你我心中……

Internet上的音乐革命——网络音乐研究（二）

北京 白勺

MP3——Internet上的音乐叛乱

我要我的MP3。

——音乐网站Mp3.com一不知名网民的留言

长久以来，唱片工业已经形成了自己的游戏规则。从选料、生产、宣传、销售……一直到把“音乐罐头”塞进受众的耳朵里，每一个步骤的动作流程都已经被详细地划分好，只要你按照这个规则去做，有投入毕定有产出。在唱片公司的寡头们看来，世界是一个每年有400亿美元的大市场，而音乐，就是市场上的商品，跟其他商品没有本质的区别。

但是，历史的车轮转到了20世纪90年代末，坐在安乐椅上数钱的唱片业寡头们忽然觉得有些不对劲了：怎么我的收入会比预期的少？金融危机不是已经过去了吗？他们从高高的钱堆上探出头来，发现成千上万的人正在从Internet下载一种叫做MP3的东西，并把他们压缩到只有CD盘片1/4的大小再传到播放器上，随时随地地享受音乐。他们不再为购买某张新推向市场的巨星级CD排起长队，而是随心所欲地做一件简单的事情——点击鼠标，下载。

MP3是MPEG-1 Audio Layer 3的缩写，它是ISO（International Standards Organization，国际标准化组织）下属的MPEG（Moving Picture Experts Group，运动图像专家组）开发的一种音频压缩技术。我们可以简单地把MP3理解为VCD技术的副产品。

MP3采用了十分先进的“感知觉噪声建模”（perceptual noise shaping）技术。它通过对一个复杂的波形进行分析，滤除掉波形中人耳不易察觉的频段，从而达到将波形压缩的目的。MP3压缩技术与Sony MD（MINI DISC）的ATRAC压缩技术很相似，只不过比ATRAC的压缩比更大。以标准方式（128kbps 44.1kHz）MP3可以将CD音质的数字音频压缩至原尺寸的约1/11，却不致于产生太大的失真。

MPEG小组于1995年发布了MP3技术，并在其网址免费提供了MP3的编码及解码程序供下载，虽然在当时来讲MP3的出现并不是什么引人注目的大事，而且编码/解码过程十分繁琐。但是一贯对最新技术有着敏锐嗅觉的网络音乐家们还是对MP3的出现表示了高度的关注，并在Internet上展开了一场关于经MP3压缩的音乐到底有没有损失、损失能不能被人耳察觉的问题展开了讨论。

讨论是世界性的，笔者于1997年有幸赶上了这场讨论尾声，并得出一个已经被大多数人认可的结论：首先，MP3是一种对音质有损害的压缩，这一点MPEG小组已经说得很清楚。其次，这种损失人耳可以察觉出来，虽然根艮据音乐种类、听音设备和音乐受众的听音素质，这种损失的表现很不相同，但人们普遍的反应是，经MP3压缩后的音乐可以感觉到声音发“紧”，层次比较模糊，高频发“散”。不过，MP3的音质绝对优于普通磁带，就其达到11倍的压缩比而言，这点损失是完全可以接受的，毕竟，我们只需用原先1/11的时间就可以下载质量与CD差不了多少的数字音乐。

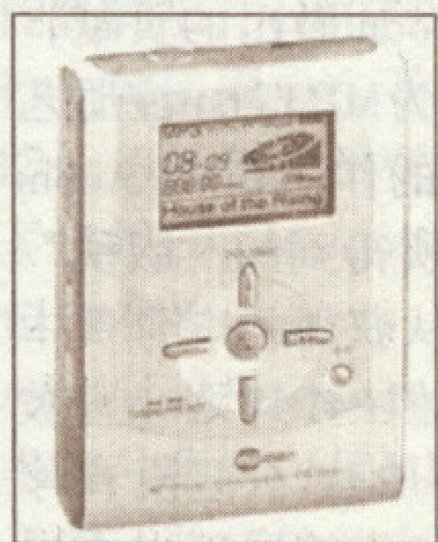
随着网络速度的不断提高和网民数量的不断增加，MP3被越来越多的网民认同。与MOD或是MIDI不同，MP3在音乐的表现上没有任何局限：只要是声音，就可以被录制下来，制成MP3，然后在Internet上传播。网络音乐家们似乎已经嗅到了火药味，一场真正的革命（或是叛乱）到来了。

随着MP3的“人气”渐旺，越来越多的容易操作的MP3播放软件被开发了出来。打开音箱，用鼠标双击一个MP3文件，你就可以开始欣赏音乐。随后，一种更加匪夷所思的软件开始在Internet上流行，这种软件可以通过电脑的CD-ROM驱动器把音乐CD上的乐曲以纯数字的方式“抓”到电脑里，然后压缩成MP3，传送到Internet上。

Internet上的MP3文件数量激增，到1999年，据最著名的网络搜索引擎YAHOO！的统计，MP3已经取代SEX，成为全球网民搜索频率最高的关键词。对于全世界能够上网的音乐爱好者而言，只需使用最普通的联网设备（56Kbps调制解调器），花上不到10分钟的时间，就可以把任何一个“天王”

或者“歌后”的新歌下载到自己的计算机中，愿意听多少遍就听多少遍。

这还不够，1998年韩国一家名不见经传的小公司率先推出了MP3随身听产品：MpMan——从名字就可以看出它是在向传统的Walk Man和DiscMan叫板。这个跟香烟盒差不多大小的东西使用闪速内存（FLASH RAM）可以存储约60分钟高品质的MP3音乐，而价格不到300美元。它十分省电，而且不怕震动——这里面的音乐完全是“比特”的，没有任何“原子”存在，所以也就不会有任何磨损。有了它，你不但在走路时可以听音乐，就算你在跑步，跳高，甚至蹦极的时候，一样可以随时随地欣赏你喜欢的音乐。



◀ 从名字就可以看出这个小东东是在向传统的Walk Man和DiscMan叫板

MpMan的出现又给美国的计算机制造业上了一课：为什么这种新鲜灵巧的小玩意儿总是由日本人或是韩国人发明出来？著名的帝盟多媒体公司（Diamond Multimedia）马上跟进，推出了他们自己的MP3随身听——RIO。RIO获得巨大的市场成功，不到一年的时间就售出了几十万台。成千上万的年轻人疯狂地从Internet上下载最新的音乐，然后装进自己的MP3随身听中，大摇大摆地跑到街上去招摇过市。除了对音乐的爱好之外，这里面一个很重要的因素是对时尚的追寻。Internet、E-mail、MP3无一不散发着时代与时尚的魅力，“网络新生代”们正在骄傲地大声叫喊着：我们与你们不同！

著名的帝盟多媒体公司(Diamond Multimedia)马上跟进，推出了他们自己的MP3随身听——RIO，不到一年的时间就售出了几十万台 ▶



据美国唱片工业协会（The Recording Industry Association of America，RIAA）的统计，1998年美国30岁以下青少年购买CD的比例从前一年的42%下降到39%，CD消费者总人数比1989年下降了21%，而1999年的跌幅更大。具有讽刺意味的是，与此同时公众对流行音乐的“发烧”程度却一直在不断上升。

唱片公司的老板们坐不住了。看见自己不那么值钱的“原子”放在店里没人买，而无价的“比特”却在Internet上被人随意地传来传去，他们觉得必须得做点什么了。

1998年10月，美国唱片工业协会正式起诉帝盟公司侵犯版权，“扩散质量低劣的”音乐作品，并藉此销售下载软件和Rio播放器。RIAA还称帝盟公司的Rio属于录音装置，而按美国1992年的“家庭音频录制法案”的规定，数字音频录制设备的生产厂家和进口商应向联邦版权登记局登记备案，每台缴纳1-8美元的版权费，设备里还应该有防止使用者翻录的装置。而帝盟公司根本没有履行这些手续，更没有上交一分钱的版税；帝盟公司当然不服：RIO怎么能算是一种录音装置？我们只是允许用户把“比特”传输到我们的产品中罢了，至于用户所传输“比特”中所包含的内容，与我们一点关系也没有。而且，MP3的质量也一点都不“低劣”。官司打了大半年，1999年6月15日，位于加利福尼亚州的美国第九上诉法庭最终宣判：由帝盟多媒体公司制造的网络数码音乐下载工具“Rio播放器”并不违反联邦音乐版权法，原告美国唱片工业协会败诉。这场官司的唯一后果是更多的多媒体公司开始生产MP3播放器，韩国三星（SAMSUNG），新加坡创新（CREATIVE），甚至美国无线电公司（RCA）都挤进来抢生意。MP3



◀ 美国PICASSO公司的MP3 CD播放器，以CD为介质，容量奇大

韩国三星公司的MP3播放器 ▶





◀ 美国无线电公司的MP3及REAL AUDIO播放器

播放器被造得越来越小巧，越来越精致，谁不想从这个日益扩大的市场上分一杯羹？

唱片工业老板们显然还不适应“数字化生存”，他们怎么也不相信自己面对这种赤裸裸的盗版行为竟会束手无策，他们找来更多的律师，翻阅更多的版权法案，伺机进行下一步的行动。

MP3.com的成功与麻烦

MP3.com是Internet上最著名的MP3站点，著名得已经让很多人误以为这里才是MP3格式的发源地。其实，MP3.com是由年轻的Michael Robertson于1996年创立的。在MP3时代刚刚开始的时候，这里曾是一个跟其它站点毫无分别的、以“热门金曲MP3下载”为主要内容的网站。但是Michael知道，这种“灰色”的行为并不会太长久，于是，他以他出众的聪明才智，把MP3.com改造成了网络音乐人的天堂。

Michael的第一个神话是DAM CD系统。DAM CD既不是“水坝CD”（Dam CD）的意思，也不是“该死的CD”（Damn CD）的缩写——虽然很多人都是这么理解的。DAM CD的本意是“数字自动音乐（Digital Automatic Music）CD”，该系统免费为世界各地的音乐家出版和发行自己的CD。



▼ Michael Robertson 是MP3.com的创建者

世界各地的音乐家只需通过Internet注册，通过网络“签署”若干具备法律效力的文件，即可在MP3.com上拥有自己的主页。你可以把你的照片、个人简历等内容放到Internet上，向全世界的音乐爱好者展示；更可以上传你的音乐MP3文件，由MP3.com通过DAM CD系统制成包含MP3文件和标准CD音轨的复合模式CD，向全世界销售，所得利润MP3.com将会与你对半分成。MP3.com的注册是免费的，但作为交换条件之一，每个注册艺术家必须拿出至少两首MP3乐曲放在自己的主页上供网民们免费下载。

DAM CD计划大获成功，搞音乐的谁不想出张自己的CD？而在“原子世界”里，自己花钱出CD可能会使一个不出名的音乐家倾家荡产。而在“比特世界”里，有个地方可以免费实现他们的梦想。怀才不遇的网络音乐人纷纷投奔MP3.com，带来他们新鲜的音乐。MP3.com的日访问量很快突破了20万人次，它的股票在“纳斯达克”上一路攀升。

MP3.com的成功引出了一大堆的效仿者，Riffage.com，Asiamix.com，Xudio.com，Listensmart.com……但是缺乏新意的模仿并没引起人们的太多注意，MP3.com仍然是网上最引人注目的音乐服务提供商（Music Service Provider，MSP）。

“纳斯达克神话”使Michael Robertson的钱包鼓了起来。1999年11月，已经是财大气粗的MP3.com宣布了另一个神话：按播放付款（Payback for Playback 简称PFP或P4P）。他们表示：为感谢世界各地的网络音乐家们对MP3.com做出的贡献，公司决定于本月拿出20万美元作为MP3.com注册艺术家们的“版税”，一个音乐家的作品在MP3.com上被播放或下载的次数越多，他所得到的“版税”也就越多，这笔钱将由MP3.com从获得的广告费中支出。虽然当时只说是一个月，但P4P计划一直被不停地延长，到了2000年5月，P4P不但没有停止，反而增长到每月100万美元，这笔钱可以直接发送到网络音乐家们通过Internet申请的信用卡帐户里。

在线制作，在线发行，在线欣赏，在线支付。现实像一个梦境一样降临到还没有准备好的网络音乐家头上：只要做出好听的音乐，放到Internet上，就可以获取报酬。网络音乐家们提前享受到了“用比特换取现金”的“数字化生存”。

面对网络音乐行为的日益商业化，已经是人数众多的网络音乐家们表现出两种截然不同的态度。一些理想主义者对此不屑一顾，他们坚持认为网络音乐与网络本身一样，应该是完全自由的。人们创作音乐，放到网上供大家欣赏只是为了展示自己的才华，而不应该有任何商业行为掺杂在里面。他们在网络上唾弃MP3.com和其他的网络音乐家背弃了网络的自由精神：你们应该感到羞耻！

但更多的网络音乐家为MP3.com的“按播放付款”表示欢迎。毕竟，专业的音乐家通常依靠出卖音乐过活，“大师级的人物如莫扎特，也还傍着有钱有势的贵族。资料证明，当时莫扎特的年收入相当于100个仆人年收入的总和，所以他穿绸着缎戴假发”。莫扎特都没有感到羞耻为什么我们却应该？网络音乐的商业化也会使其更加专业化，适当的经济利益会吸引更多出色的音乐家把他们的作品放到网络上。

“按播放付款”计划同样是大获成功，截止

到2000年4月，MP3.com已经拥有了来自世界各地的6.77万名注册艺术家，42.42万首原创音乐作品，日访问量达到55.7万人次！成功的MP3艺术家每天可以从网上赚到数百美元，他们兴奋地在网络上欢呼："音乐的英特纳雄耐尔已经来到。"

不过，唱片工业的巨头们显然不这么认为。他们绝不允许他们的帝国中发生如此的叛乱！即使是要搞数字音乐革新，也应该由他们来搞，肥水绝不能流到外人的田里。其实早在1998年底，RIAA就联合BMG、EMI、索尼唱片公司及AT&T、微软等高科技巨头，炮制了一个名为"安全数字音乐倡议（SDMI）"的计划。其矛头直指MP3：它号召传统的唱片公司与新兴的高科技公司联起手来，推行一种使用户在下载文件时必须交费，且下载后不能任意复制的新型数字音乐格式。他们随即开发出了包扩Liquid Audio公司的Liquid Audio和微软公司包含在Windows Media Technologies 4.0中的Advanced Streaming Format（ASF）技术。这两种技术都号称可以比MP3还小的体积提供比MP3还高的音质，并且具备十分可靠的"安全性"。但网民对此显然不感兴趣，MP3作为网络音乐的实际标准已经深入人心。

面对一个又一个的失败，巨头们当然不会甘心，要推行自己的标准，先得把MP3打倒，巨头们将目标对准了MP3音乐的老巢：MP3.com。经过他们长时间的观察，MP3.com这名年轻的对手显然有很多弱点,他们很快就展开了强有力的反击。

在MP3.com上，很多"网络音乐家"，也是现实生活中的音乐家——这是理所当然的。很多他们放到MP3网站的乐曲都是正式出版过的。乐曲的作者把这些音乐作为自己的作品放到MP3.com上，这也是情有可原的。但是，这些音乐在MP3.com上被人们免费地下载、收听，再被制成DAM CD再次出售，艺术家们为此再次得到了报酬，这是不是合法呢？很多事情都是这样，一涉及到钱，性质马上就变了。

作为这场"音乐革命"的参与者，笔者在MP3.com拥有自己的主页（www.mp3.com/spoonstudio），并开设了一个名为"世界色彩"网上电台（http://stations.mp3s.com/stations/23/world_colours.html），专门介绍带有世界各地民族风格的音乐。一天，一个名为Sandhya的MP3艺术家给我发来了一封E-Mail，十分客气地请我参观她的主页，并要求我在"电台"中介绍她。这在网络音乐家之间是十分常见的事情，他们先是互相发送E-Mail，有礼貌地邀请自己欣赏的音乐家也来欣赏自己的作品，并提出意见。



▲（图SPOONSTUDIO：作为这场"音乐革命"的参与者，笔者在MP3.com拥有自己的主页）

我按她的要求做了，她是一位印度歌手，唱得很不错。我选了一首她的作品I met a Gypsy在我的"电台"里播放。几天之后，我就收到了另一封E-Mail，信中的措辞十分严肃：

> Dear Sirs,
>
> This is to inform you of serious copyright infringements on your stations part.
>
> The song in question I met a Gypsy is featured on your station site by Sandhya. This title's copyright and the mechanical rights are owned by Earth Beat Music Pvt. Ltd. You are distributing and allowing people to download material that belongs to us. This is amounting to a great loss to our company.
>
> Please remove the title Open Sky from your site to avoid any legal action on our part.
>
> You can check that the title belongs to us by visiting our website at the URLhttp://www.earthbeatmusic.com
>
> ……
>
> Thanking you.
>
> Dinshah Sanjana
>
> CEO Earth Beat Music Pvt. Ltd.
>
> e-mail: ebmusic@hotmail.com 10

毫无疑问，从法律上讲"地球节奏"音乐公

司确实拥有I met a Gypsy的版权，但Sandhya也确实是这首歌曲的创作及演唱者。如果是在真的电台里播放也没有什么问题，可是MP3网络电台是允许收听者将音乐下载到自己的电脑里的。“地球节奏”认为是我侵犯了他们的版权，可我是应音乐作者的要求在电台里播放这首乐曲的，我被彻底弄糊涂了。

可以断定，收到这封信的决不止我一个人，类似的信件也决不止一封。因为第二天我就看到有人在网上“大声地”发问：音乐究竟是谁的？（WHO OWNS MUSIC？？？）

音乐是谁的？这个问题真的很难回答。音乐创作者认为音乐是自己的：因为我创作了它；音乐的发行者认为音乐是自己的：因为我发行了它；音乐的购买者也认为音乐是自己：因为我购买了它。另外一个问题是，即使你是一个合法的CD持有者，你购买了一张正版的CD，音乐的创作者和发行者都因此得到了他们应得的利益，那么，这张你在“原子世界”购买的音乐也可以带到“比特世界”去欣赏吗？如果你把在“原子世界”可以与朋友合法共享的音乐放到“比特世界”中去与更多的朋友共享，是不是就变成了盗版了呢？

实际上，RIAA正在起诉MP3.com，认为他们的软件（Beam-It）和他们提供的“直接收听”服务（Instant Listening Service）是“直接的盗版行为”，并因此向这家公司索赔60亿美元。

“直接收听”服务是Michael Robertson又一个新主意，开始时，他是允许客户们在网上购买某张CD后，即可以直接下载该CD的MP3版本，来“解解馋”。后来，人们觉得这样还是不够自由，于是MP3.com又开发出了Beam-It。只要你将一张正版CD放进你的光驱，Beam-It就会对其扫描，确认你拥有对该CD的使用权后，就会从MP3.com拥有4.5万张CD的庞大数据库中找出“属于你的”音乐，并以MP3的格式放到你的My.MP3.com的帐号里。此后，无论你身在何处，只要你能访问Internet，就可以通过My.MP3.com的帐号随时听到你想听的音乐。当然，任何知道你的帐号和密码的人也都可以通过My.MP3.com收听“你的”音乐。

MP3.com认为，他们已经证明了用户拥有对这些CD的合法使用权，他们只是想提供最体贴周到的服务，使那些拥有某些CD的用户可以在Internet上欣赏他们已经花钱购买的音乐而无须把CD带在身上。但MP3.com显然忽略了一个问题：复制原子跟复制比特不是一回事，共享原子跟共享比特更是有着天壤之别。与“原子世界”不同，“比特世界”的音乐是可以无损复制，无限共享的。

2000年4月28日，美国联邦法官Jed Rakoff宣判：通过互联网提供音乐服务的MP3.com在未经几大唱片公司许可的情况下在线提供音乐，此种行为属于盗版。是日，MP3.com的股价大幅下挫，狂跌40%。但Michael Robertson立即表示准备上诉，同时又在私下里跟各大唱片公司淡判，企图通过“商业”途径和解，官了私了双管齐下。

一星期后，MP3.com 宣布，它与美国最重要的音乐版权税征收的组织之一——音乐广播公司（BMI）达成了一项授权协议，BMI将允许MP3.com在网站上播放BMI所有的450万首曲子。BMI代表着美国至少14万作词及作曲家，6万音乐发行人，这一协议对MP3.com来说，无异于一超大剂量的强心剂。

至本文完稿，RIAA与MP3的诉讼还没有结束，几件类似的案件也在世界各地不同的法庭里审理着（其中当然包括最近闹得很凶的Napster）。无论这些案件的结果是谁胜谁败，无论这些公司的未来是谁存谁亡，官司会一起接一起的打下去，最终会被修改的必定是法律本身。尼葛洛庞帝在他的《数字化生存》中写道：“著作权法已经完全过时了。它是戈登堡时代的产物。由于目前的著作权保护完全是个被动的过程，因此或许我们在修正著作权法之前，得先把它完全颠覆。”现在看来，“原子时代”的很多东西都不适用于“比特时代”，将被颠覆的恐怕不仅仅是著作权法。

结语

网络音乐现象使我们再次思索传播媒介对人类文明的重要影响。在人类漫长的历史中，每一次重要的科技变革都会导致新的媒介出现，每一种新的媒介都会改变人类生活方式，即而改变人类的思维模式和评价习惯。

具体到音乐上来说，网络上的音乐交流比其他类型的交流更加自由，因为音乐毕竟比其他文化事项更容易被不同文化背景的人所直接接受——起码不存在语言上的障碍。因此，在Internet上，人们对其他文化的了解更可能首先来自音乐。

网络已经改变了很多人创造和欣赏音乐的方法和途径，这种改变将会持续不断地深入下去，直到我们中的大多数已经意识不到曾发生过这种改变。那时，将会有另一场“革命”把人们从新的习惯中唤醒。

应用心得

"闪"技十招

山东 郭振海

Flash作为Macmmedia公司的一款多媒体矢量动画软件，以其交互性强、容量小、简单易学、独有的流式（stream）传输方式等优点，在因特网上掀起了一片"闪"潮。许多爱好者虽然能制作还算不错的Flash动画，但他们对该软件本身还缺乏深刻的了解。一些搞美工的专业人员，有时又惧怕Flash中的Action代码部分。现就以Flash4为例，谈一谈Flash 4的一些较高级的技巧和心得。因为笔者就是一个见代码就头痛的人，所以与我有同感的朋友请放心，本文绝没有涉及Action的技巧。

1.隐藏浏览器中的Flash右键菜单

在浏览器中用鼠标右键点击Flash动画时，会弹出下拉菜单，你是不是觉得很烦呢?去掉它!在Flash 4中可轻松做到这一点。按Ctrl+Shift+F12弹出"Publish Settings"对话框，在"Dimensions"下拉框选"Percent"，不勾选"Display Menu"，然后发布即可。但要注意，只有在HTML页面中才会有效，单独播放Flash文件是不会有作用的。这个效果在Flash 3中则要用AfterShock才能实现。另外，如果你用Dreamweaver插入Flash文件，那么在Flash属性框中也可以选择实现这一功能。

2.精确控制变形

在两个对象间做"Shape"变形时，是不是有时有种怪怪的感觉，觉得在乱变，不是柔和地变化。其实只要小心地处理一下就行了：选取"Shape"变形的第一帧，按"Ctrl+H"就可加上一个变形关键帧，同时在变形的最后一帧也会同步出现相应的关键帧。适当地选择关键帧的数量，调整关键帧的位置，就可实现精确的变形效果，就像影片《未来战士》中的液态金属人一样酷!

3.向日葵运动

假如要做一棵向日葵，围绕太阳作圆周运动。你可能觉得很简单：不就是让一棵向日葵沿一条圆形导线（Guide）作Motion吗?但如果要求向日葵旋转的同时，其花朵始终向着中心的太阳，又该怎么办呢?其实也很简单：在Frame Properties对话框的"Tweening"中勾选"Orient to Path Direction"即可。灵活采用这一方法，可产生好多意想不到的效果。

4.遮罩的高级应用

深入理解遮罩（MASK），可产生一些很酷的效果。如：把静止的文字作为遮色片，移动渐变的小花纹图作为MASKED，可在文字轮廓内显示出小花纹的流动效果；把文字块保持静止，而不规则的遮色片逐渐扩张，能使文字产生一种不规则出没的效果；把产生移动渐变的文字块作为遮色片，利用与背景颜色一致的渐近色块作Show Masking，能让文字块产生一种淡入淡出的朦胧效果……还有很多很多，就看你的想象力和创意了。

5.音效的编辑技巧

在Flash 4中音效可以编辑，不会吧？但这是事实，而且很简单，功能也不弱。在Frame Properties对话框的"Sound"选项中拖动那个小方块，就可实现音效的音量大小、淡入淡出等效果，一切就这么简单。你会了吗?

6.控制背景音乐的开关

运用Flash 4提供的普通关闭音乐功能，很难实现点击一个按钮就能随意控制音乐的效果。那么，这里到底有什么奥妙呢？其实方法很简单。先制作一个"音乐控制开关"的"Movie Clip"，将两个同样的按钮放置在不同的影帧里，然后利用按钮的Action来切换这两个影帧，一个影帧放置背景音乐，并设定音乐为"Start"，另一个影帧里也放置背景音乐，但设定音乐为"Stop"。具体的Action我就不说了，因为我有言在先。不过笔者认为，作为一个Flash发烧友，这点Action是必不可少的。

7.输出GIF、AVI和MOV的问题

有的爱好者喜欢用Flash制作GIF动画，或因其他用处，需转换为AVI或MOV格式。但有时发现许多动画信息都无故丢失，究其原因是Flash动画中应用了Movie Clip。准确地讲，这不算一个技巧，但往往会让一些初学者困惑。根本的解决办法只有一个，那就是动画中不要用Movie Clip。当然你别再指望生成的GIF、AVI或MOV动画能支持SWF文件的交互了。

8.位图的矢量化和矢量图的简化

矢量图容量小，放大无失真，在Flash上应用有无可比拟的优点。很多软件都可以把位图转换为矢量图，但实际上Flash 4已提供了把位图转换为矢量图的方法，简单有效。

先按"Ctrl+R"导入需转换的位图，选菜单：

Modify > Trace Bitmap。在弹出的对话框中，把"Color"和"Minimum Area"设置得越低，后两项设置得越加紧密、越多转角（即下拉菜单越偏前面的选项），则得到的图形文件会越大，转换出的画面也越精细。对于节点复杂的矢量图，可按"Ctrl+Alt+Shift+C"键进行优化，可大幅降低图片容量。

9.网页中FLASH动画的透明和无边框处理

Flash动画能像GIF动画一样透明吗？普通的HTML页面内容可否重叠在Flash动画之上?答案是肯定的，在Flash 4中可轻松做到这一切。按"Ctrl+Shift+F12"弹出"Publish Settings"对话框，在"Window Mode"下拉框选"Transparent Windowless"即可。但要注意，其效果是在HTML页面中加入的，并非Flash文件本身具有这一属性。试想在网页中你可轻松地加上Flash的动画背景，并配上声音，有多酷啊。它的兼容性极强，浏览者即使无Flash播放插件也不会影响页面的视觉效果（仅仅不显示Flash文件，不会有空白区域或图标）。从此Flash可以与HTML页面完全地融合，网页的革命已经到来!

10.如何能确定浏览者有没有安装支持Flash的插件，并提供安装方法

最简单的方法是用Dreamweaver来编写HTML，当插入一个Flash文件的时候，会自动在网页中插入一句代码。当用户没安装Flash插件的时候，会自动到Macmmedia的指定位置下载。但该站点服务器常常较忙，你可以使用Behavior中的"Check Plugin"指定任一"URL"下载。

这似乎也算不上Flash的应用技巧，但却至关重要。要知道目前在中国还有30%-40%的电脑没有安装Flash播放器!

DOS下一些命令在网络环境中的应用

陕西 王伟

经常上网的朋友对Ping这条命令一定是驾轻就熟，通过运行Ping一个IP地址的命令来检测电脑连接该主机的速度和可靠性，或者直接Ping一个域名来解析得到该域名所指向的IP地址。此外，Telnet这条命令可以用来与远程主机的连接，实现上传下载，或登录BBS。这些都是简单的DOS命令在网络中的应用。由于这些命令都是Windows系统本身自带的，应用起来很方便。上述两条命令大家用得最多，下面将其他的一些DOS命令作一个简要介绍：

1.利用Nslookup命令查看对方主机的IP地址和主机名称

这个命令在查看主机IP的时候跟Ping命令有些相似，但得到的信息却有些不同。除了得到对方主机IP之外，还可以得到域名解析服务器的主机名称和对应的IP地址。例如在DOS状态下运行Nslookup www.xjtu.edu.cn，将得到下列信息：

```
Server:  dec3000.xjtu.edu.cn
Address:  202.117.0.20
Name:     xjtu04.xjtu.edu.cn
Address:  202.117.1.13
Aliases:  www.xjtu.edu.cn
```

2.运行Ipconfig命令来查看电脑上网络的详细配置

在Windows控制面板上的网络选项处，只能看到网络配置上的一些基本配置信息，如安装了哪些网络协议，本机的IP地址（如果是固定IP的话），网络邻居上的工作组名称等。但如果要具体查看其他的信息，如查看网卡的物理地址就可以运行网络配置的命令Winipcfg。此外，在MS-DOS方式下运行IPCONFIG /ALL这条命令，就会看到所有网络配置的基本信息，如主机名称，DNS解析服务器地址等，如下所示：

```
Host Name . . . . . . . . . : wangwei.sei.xjtu.edu.cn
DNS Servers . . . . . . . . : 202.117.0.20
NetBIOS Resolution Uses DNS : Yes
Description . . . . . . . . : Novell 2000 Adapter.
Physical Address. . . . . . : 00-88-CC-06-01-FB
IP Address. . . . . . . . . : 192.168.1.210
Subnet Mask . . . . . . . . : 255.255.255.0
Default Gateway . . . . . . : 192.168.1.1
Primary WINS Server . . . . : 192.168.1.2
```

3.使用Netstat命令来显示电脑上网时与外部主机之间的连接统计

运行这个命令的主要目的是检测电脑与网络之间详细的连接情况，可以得到以太网的统计信息并显示所有协议的使用状态。这些协议包括TCP协议、UDP协议以及IP协议等。另外还可以选择特定的协议并查看其具体使用信息，并还能显示所有主机的端口号以及当前主机的详细路由信息。例如运行Netstat -a 命令将显示电脑上网时与外部之间的所有连接，电脑端口与外部的连接情况等；而Netstat -s命令则显示电脑网络连接协议的统计信息。这样你就可以看到当前你的电脑上网络在进行哪些连接，数据包发送和接收的详细情况等等。

下面是Netstat –s的输出示例：

Output Requests = 132702
Routing Discards = 157
ICMP Statistics
Messages 693 4
Errors 0 0
Destination Unreachable 685 0
Source Quenches 0 0
Address Masks 0 0
Address Mask Replies 0 0
TCP Statistics
Active Opens = 597
Passive Opens = 135
Failed Connection Attempts = 107
Segments Retransmitted = 461
UDP Statistics
Datagrams Received = 4157136
No Ports = 351928
Datagrams Sent = 13809
……

4.使用Nbtstat命令来查看电脑上网络配置的一些信息

这条命令还可以查找出别人电脑上一些私人信息。如果想查看自己电脑上的网络信息，可以运行Nbtstat –n，就可以得到你自己所在的工作组，计算机名以及网卡地址等等；想查看网络上其他的电脑情况，就.运行Nbtstat –a ***，此处的***用IP地址代替就会返回得到那台主机上的一些信息。实际上Windows系统上自带的这些命令很好用，对别人也构成不了大的威胁，尽管放心使用。例如查看我旁边的一台电脑信息，输入命令nbtstat –a 192.168.1.205得到如下消息：

NetBIOS Remote Machine Name Table

Name	Type	Status
CMY	<00> UNIQUE	Registered
SE	<00> GROUP	Registered
CMY	<20> UNIQUE	Registered
SEI	<1E> GROUP	Registered
CMY	<03> UNIQUE	Registered

MAC Address = 00-60-67-77-47-5F

5.使用Tracert命令来跟踪网络连接

这个应用程序主要用来显示数据包到达目的主机所经过的路径。通过执行一个Tracert到对方主机的命令之后，结果返回数据包到达目的主机前所经历的路径详细信息，并显示到达每个路径所耗的时间。这个命令同ping命令类似，但它所看到的信息要比ping命令详细得多，它把你送出的到某一站点的请求包所走的全部路由均告诉你，并且通过该路由的ip是多少，通过该ip的时间是多少。具体的tracert命令后面还可跟好多参数，通过键入tracert后回车，会得到很详细的说明。此外，Tracert命令还可以用来查看网络在连接站点时经过的步骤或采取哪种路线，如果是网络出现故障，就可以通过这条命令来查看是在哪儿出现问题的。例如可以运行tracert www.xjtu.edu.cn，就将看到网络在经过几个连接之后所到达的目的地，也就知道网络连接所经历的过程。如下所示：

Tracing route to xjtu04.xjtu.edu.cn [202.117.1.13]
over a maximum of 30 hops:
1 2 ms 1 ms 1 ms 51h1.xjtu.edu.cn [202.117.51.1]
2 2 ms 3 ms 2 ms 5h13.xjtu.edu.cn [202.117.5.13]
3 1 ms 1 ms 1 ms 5h10.xjtu.edu.cn [202.117.5.10]
4 <10 ms <10 ms <10 ms xjtu04.xjtu.edu.cn [202.117.1.13]

如果发现在打开某个站点时出现问题，也可以用这条命令对该地址进行跟踪。跟踪过程中将会发现在某个地方出现超时现象，该地方的网络接口（主要是路由）可能就有问题。

WIN98和WIN2000双系统的快速恢复安装

河南 冯灵全

自从Windows2000发布以来，相信不少朋友选择了它。Windows2000具有安全、稳定、功能强大等特点，装上了它，好像就进入了“永不死机”的年代——夸张了点儿。不过，有些在Windows98中运行得很好的软件和游戏，在Windows2000中可能无法正常运行，这就是许多使用Windows2000的朋友一般都采用Windows98 + Windows2000双系统的原因。本人就一直使用此双系统方案，平时多在Windows2000中工作，偶尔也不得不进入Windows98系统。虽然这样做会浪费部分硬盘空间，但考虑到现在的硬盘越做越大，这也算不了什么大问题。

Windows98的蓝屏、死机相对来讲是比较频繁

的，而Windows2000在这方面有了很大的改进。但是如果在Windows2000中频繁地安装、删除、卸载软件、更改设置，时间一长，难免也会造成系统的不稳定。这时，重新安装Windows2000当然是一个选择，但要耗费一个小时左右的时间，然后还得用数小时的时间去安装常用的软件，重装系统简直就是在受罪。当然，你也可以使用修复方式去花较少的时间安装，但是在把以前有用的软件、配置等保留下来的同时，把以前系统的部分不稳定因素同样也遗留了下来，过不了多久，还可能出现问题。本文就此问题介绍双系统的使用分区镜像来快速恢复系统的方法，推荐给使用Windows98+ Windows2000的朋友参考。

要使用双系统，最好把Windows98和Windows2000安装到硬盘的不同分区中，以免相互干扰。本文采用把Windows98安装在C盘，Windows2000安装在E盘，个人数据相关内容以及下载的软件、信件等内容放在D盘的做法。具体如何安排，各人可根据自己的情况而变，但是要把Windows98安装在C盘。把E盘里面有用内容移动到D盘，为安装Windows2000作准备。如果你的硬盘没有分区出E盘，需要先用硬盘碎片整理工具把D盘整理一下，再用分区魔术师（Partition Magic）分出一个新区。C盘不需要太大，700M-1G即可，而E盘最好在2G左右，给Windows2000以足够的运行空间，因为我们平时多是在Windows2000系统中工作的。

一、创建双系统的简单步骤

1.安装Windows98

按通常的安装方法安装Windows98和Windows98下的软件。建议文件系统使用FAT32。

2.配置Windows98

设置所有需要的设置，并把“收藏夹”、“我的文档”、一些软件的默认数据文件的位置都指向D盘的相应目录，这样能保证你的个人数据永不丢失。

3.安装Windows2000

在Windows98中运行Windows2000光盘上的安装程序来安装Windows2000系统（指定安装位置为E盘）。然后安装常用的软件。建议安装Windows2000时把文件系统指定为NTFS，这样不仅可以尽可能地发挥Windows2000的优势，而且对安全性稳定性的提高、硬盘空间的节省、系统速度的提升等都大有好处。

4.配置Windows2000

设置所有需要的设置，并把“收藏夹”、“我的文档”、一些软件的默认数据文件的位置都指向D盘中与Windows98系统中同样的相应目录。如果你为Windows2000使用了NTFS文件系统，最好把Windows2000系统的页面文件（pagefile.sys）指定到C盘（原因后述）。

5.硬盘整理

使用Norton Speed Disk、VOPT99或系统自带的硬盘碎片整理工具把C盘和E盘整理一下，使系统处于较佳状态。

6.制作镜像

在你的Windows98和Windows2000全部设置好并顺利运行后，进入Windows98的DOS环境。先运行smartdrv.exe，再运行ghost.exe（推荐使用目前最新的6.5版），把E盘和C盘分别镜像到D盘指定文件中，如win98.gho和win2000.gho。建议使用最大压缩方式。然后启动进入Windows98系统，运行ghost附带的软件Ghostexp.exe，打开刚刚创建的C盘镜像文件（win98.gho），把Windows98的虚拟内存交换文件（win386.swp）和Windows2000的页面文件（pagefile.sys）删除，这样可以缩小镜像文件的大小，减少所占硬盘空间。因为目前Ghostexp.exe不能删除NTFS分区镜像中的文件，所以前面才建议把Windows2000的页面文件放到C盘，就是为了现在能删除该页面文件。当然，如果你的硬盘够大，也可以省去这一步。

二、快速恢复双系统

当Windows98或者Windows2000不稳定时，可以使用所创建的镜像文件，仅仅花10分钟左右的时间就能使系统恢复到最佳的创建镜像文件时的状态。

不论是恢复Windows98还是Windows2000，最好是进入Windows98的DOS环境，并加载smartdrv.exe。另外，在选择镜像文件以及目标磁盘时，千万不要选错哦。

恢复Windows2000系统以后，如果以前把系统的页面文件（pagefile.sys）指定到了C盘，最好重新把它改变到E盘，这样可以加快系统的速度。

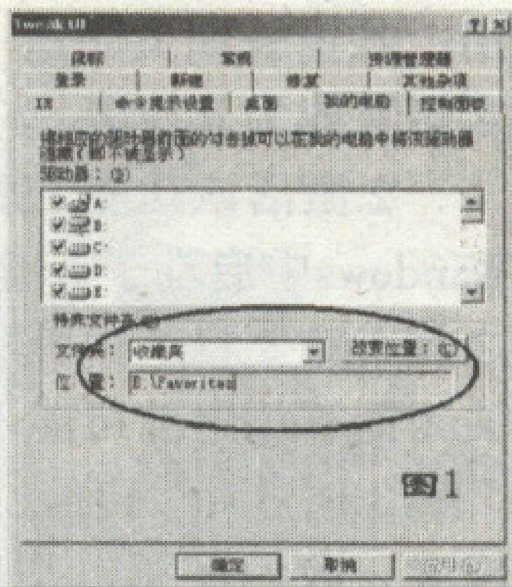
三、操作方法和技巧

1.如何把“我的文档”放到D盘？

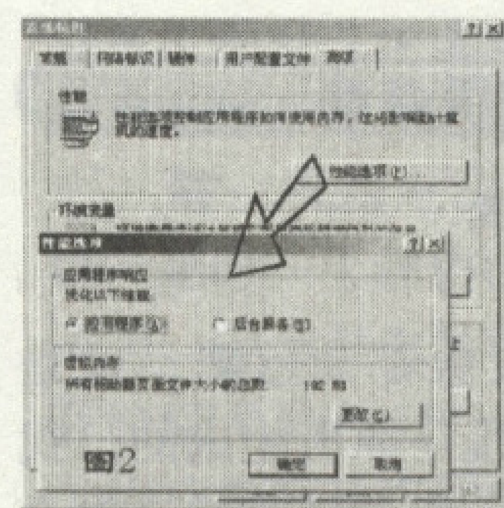
在D盘创建一个目录，如：D:\My Documents，在Windows98或者Windows2000中，鼠标右键点击桌面上的“我的文档”，把目标文件夹更改为D:\My Documents即可。

2.如何把“收藏夹”放到D盘？

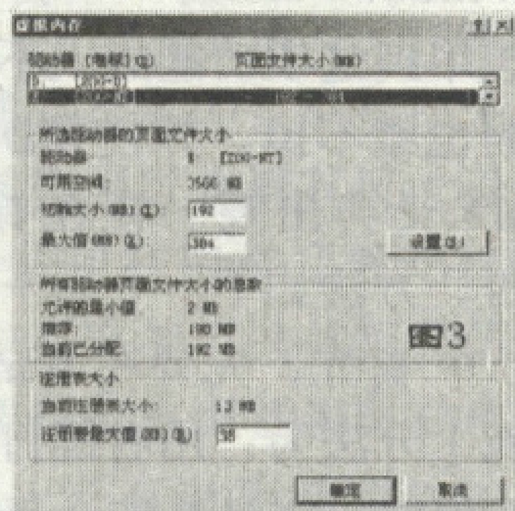
在D盘创建一个目录，如：D:\Favorites，使用工具Tweak UI或者超级兔子MagicSet、侠客系统修改器SysSet之类的软件更改收藏夹位置为D:\Favorites即可。或者通过修改注册表直接更改。图1显示在Tweak UI中更改收藏夹的方法。


图1

3.如何改变Windows2000的页面文件位置？


图2

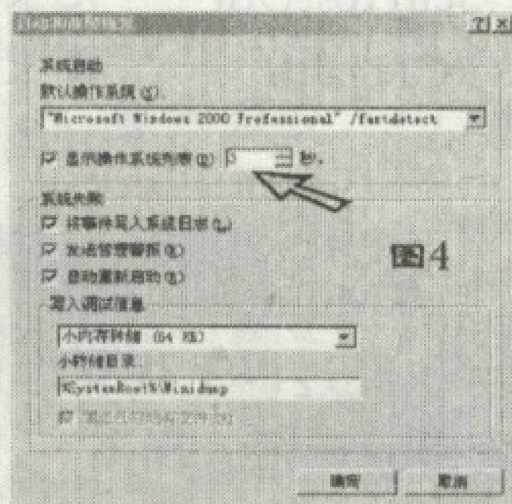
在Windows2000中，用鼠标右键点击“我的电脑”，选属性中的“高级”，按“性能选项”按钮。如图2。按“更改”，进入虚拟内存设置窗口。如图3，选择驱动器，在初始大小和最大值处分别指定页面文件的大小范围，按“设置”使之有效。不要忘记把以前的页面文件设置去掉后再按“确定”。


图3

4.如何缩短启动系统时自动选择进入Windows2000的时间？

启动机器时，系统会出现一个选择进入Windows98或Windows2000的菜单。该菜单的默认选择是Windows2000，但是延时达30秒——时间太长了。笔者建议把这个延时改为5秒，这样既有较充分的时间选择进入Windows98，又可让机器自动进入Windows2000而不浪费太久的等待时间。如果你象我一样仍然嫌5秒还长的话，可以减少为3秒。这样在想进入Windows98时，只需在启动时按几次光标键，就能让这个菜单延时停留下来，然后你可从容选择；而如果想进入Windows2000时，则可以在打开系统后去冲杯咖啡，等你回来时系统已经进入Windows2000了。

改变该延时时间的方法很多，本文只介绍操作比较安全的方法：在Windows2000中，用鼠标右键点击“我的电脑”，选属性中的“高级”，按“启动和故障恢复”按钮，修改“显示操作系统列表”的时间后，按确定即可，如图4。


图4

在退出Word 2000的同时关闭Windows的技巧

湖北 李红波

前不久帮一打字社的朋友进行了全方位升级，将他那老掉牙的386扔进了垃圾堆，换回了一台崭新的赛扬433，DOS下的WPS当然也不能再用了，于是本人自作主张为其安装了中文Windows 98和中文Office 2000，并尽心尽职当了半个月的义务老师，终于让朋友感受到了图形界面的优越性，本人当然也有一股成就感。不过好景不长，“卸任”没几天朋友就向我叫苦，“Word怎么还不如WPS？我原来只要一开机就能进入WPS直接打字，而退出WPS之后就可以关机。现在却不行了，启动Windows 98之后我还要手工启动Word，退出Word之后还要手工关机，真是麻烦透顶”，并要求我将系统调整为只要一开机就直接启动Word，然后在退出Word的时候直接关机。说来也是，我这位朋友一天到晚就只打打字，Windows 98的其它功能对他来说并没有什么作用，有此要求也是必然的，可这却难倒了我——大家都知道，要令Windows 98一启动就直接运行Word非常简单，直接在系统的“启动”程序组中为其添加一个快捷方式即可，可要令系统在退出Word的同时直接关闭计算机就不那么容易了！本人在朋友的计算机上折腾了半天也没能解决这一问题，虽然朋友没说什么，可我明显感到了他眼神中透出来的失望……

回到家中翻书、看报纸、上网查资料，忙乎几天也没得出个结果，倒是一篇介绍宏病毒的文章给我提了个醒。该文章谈到，宏病毒大多是通过系统的几个自动运行宏（如AUTONEW、AUTOCLOSE等）来实现在启动或关闭Word的时候自动激活并传播的。对了，AUTOCLOSE宏不是可以在关闭Word的时候自动运行吗？我们利用它直接调用系统的关机命令“RUNDLL32.EXE user.exe,ExitWindows”能不能实现在退出Word的同时直接关闭计算机呢？经试验发现此想法完全正确，总算让朋友发出了“高手就是高手”的感慨（心中别提多得意了）！好主意不敢独享，现将在Word中直接关闭计算机的方法介绍给大家：

1.执行Word“工具”菜单“宏”子菜单中的“宏”命令，打开“宏”对话框（如图1所示）。

2.在“宏名”栏中输入宏的名称“AUTOCLOSE”，在“宏的位置”框中选择“所有活动模板和文档”选项，以便在任何时候都可以

使用这个宏。

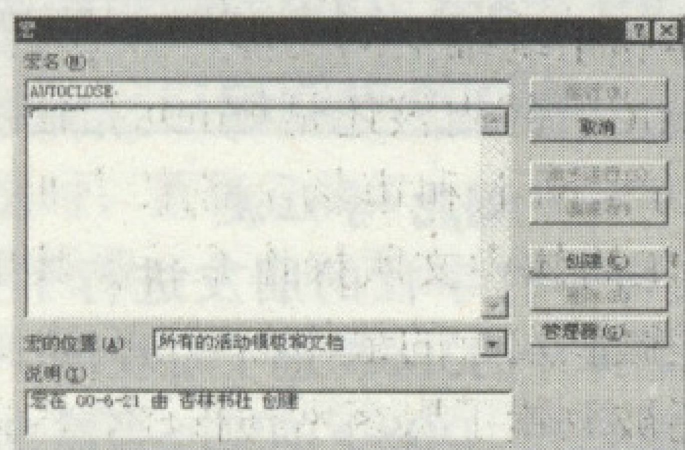


图 1

3.单击“创建”按钮，进入Word宏编辑状态（如图2所示）。

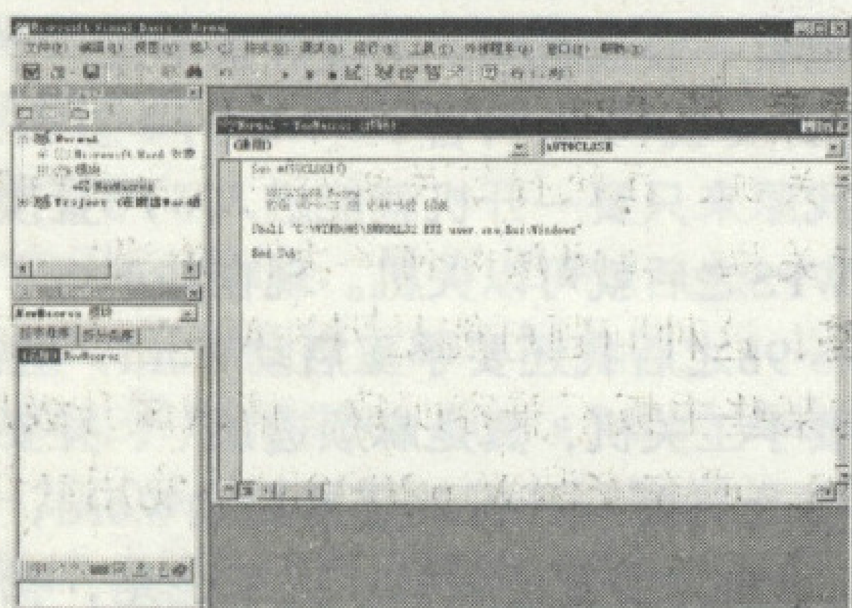


图 2

4.在“AUTOCLOSE”宏的编辑窗口（即“Normal-NewMacros”窗口）中输入“SHELL "C:\WINDOWS\RUNDLL32.EXE user.exe,ExitWindows"（注意，这里必须输入西文双引号，用户Windows安装文件夹的位置若有不同，则应按照实际情况进行更改）”命令，其作用就是在退出Word的时候自动调用系统的关机命令。

5.执行Word宏编辑窗口“文件”菜单的“保存”命令，将新创建的“AUTOCLOSE”宏存盘。

6.执行Word宏编辑窗口“文件”菜单的“关闭并返回到Windows Word”命令，返回到Word文本编辑状态。

这样，我们就在Word中添加了一个AUTOCLOSE宏，此后关闭Word的时候该宏就会自动激活，然后调用Windows的关机命令，从而实现在关闭Word的同时直接关闭计算机的目的，极大地方便了用户的使用。

经过上述设置之后，朋友的计算机果真就实现了一开机就直接启动Word，退出Word的时候直接关机的效果，有兴趣的读者不妨一试。

另外，我们在使用这一功能的时候还应注意以下几点：

1.设置此功能之后，我们只要一关闭Word，系统就会直接关闭计算机，用户若拟暂时取消这一功能则应在按下Shift键的同时执行“文件”菜单的“关闭”命令，临时禁止AUTOCLOSE宏发挥作用；若要长期关闭这一功能，则应将AUTOCLOSE宏删除或为其改名。

2.激活该功能之后，用户若使用多任务功能在Windows中启动了其它应用程序，那么在关闭Word之前一定要将这些程序中的数据存盘，否则系统在关闭计算机之前可能不会再给你存盘的机会。

3.通过对“SHELL”命令后面的参数进行适当修改，我们还可以实现在关闭Word的同时自动从事其它任何操作的目的，广大用户应灵活加以利用（只不过千万不要编病毒哦）。

Windows Me使用点滴

天津 彭艺鸾

1.Windows Me减肥法

_Restore这个文件夹大家都知道吧，这是Windows ME的一项新功能系统还原所生成的，我想用到这项功能的人不会多吧，但是该文件夹怎么删也删不掉，即使在DOS下删掉之后重启Windows ME又会出现。现在有办法可以彻底删掉这个东西。方法如下：

首先，先要在Windows中禁止使用系统还原功能（方法为：用右键打开我的电脑点属性，依次打开性能→文件系统→疑难解答，在禁止系统还原前打勾，按确定退出），然后用启动盘启动进入DOS模式，在命令行方式下键入DEL _RESTORE回车再按Y键，重新启动进入Windows ME后就可在Windows下将其删除，以后启动再也不会出来了。

2.WinMe启动优化法

启动系统配置实用程序，看一下其启动项中的内容是不是比以前多了许多？这无疑加重了系统启动时的负担，经过我的分析试验以下几项可以删去。

SchedulingAgent 就是以前的计划任务，没有什么用可删除。

HiberMonitor 像是监控程序，可删除。

*stateMgr 系统还原程序，既然已经禁用了还放着干什么，删掉。

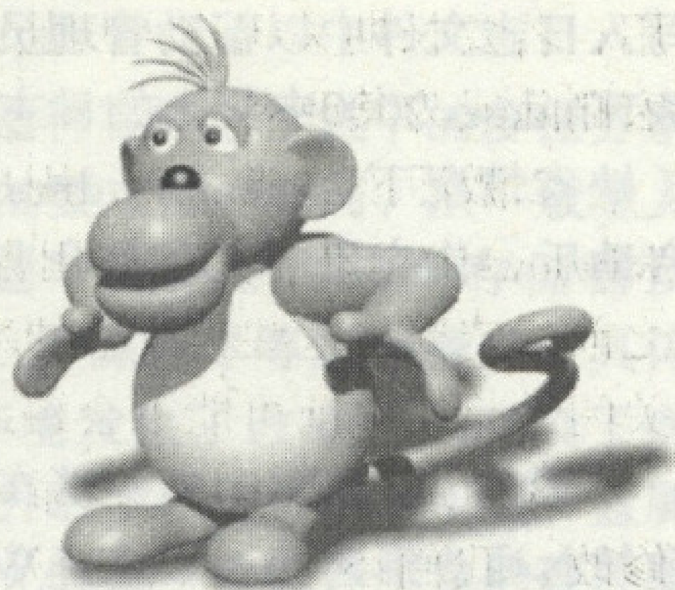
SelfHostUtil 记录系统的使用情况，可删除。

PCHealth 看上去好像和PC健康有关，删掉之后用了这么长时间也没有出现什么问题，至于删不删随便你啦。

TaskMonitor 任务栏监测程序可关闭。

经过以上优化之后，启动WinMe后系统剩余资源会有很大提高。

注：在删除启动系统配置的实用程序时，请慎重考虑。



读者 恐龙问：我想购买一台电脑，但对于目前市面上名目众多的电脑机箱及电源产品感到十分困惑，不知道该选购哪样的产品才好。请各位专家指导介绍，谢谢。

答：机箱电源的质量问题也是目前在选购电脑产品时一个值得注意的重要问题。这类产品价格不高，但却是电脑设备安全的重要保障，特别对于目前K7系列的CPU来说更为重要；这类产品也是不少奸商最容易作假的地方。在选购机箱时，观察外壳设计是否干净牢固，喷漆是否均匀，钢板厚度如何。对于机箱内部来说，首先可以查看其尺寸设计规格是否符合国标要求，空间利用率及散热性如何，指示灯、按键和配线是否完善。这些都是值得注意的地方。选购电源主要注意电源的实际功率指标、整体质量和风扇性能，还有电源线路板的做工、是否有滤波装置和过压保护，对于一些新型产品来说还带有温控功能，选购时可以考虑。同时，还要注意产品自身品牌、各类技术参数、产地介绍和安规标志是否完整齐全，一般好的电源产品都通过了FCC、UL及长城认证等。在购买时建议优先选购名牌，如世纪之星系列，而在国内比较有名的机箱厂家主要有保利得、爱国者、技展、航嘉等。

湖南 苏旅

读者 HTT问：我刚把我的操作系统从Windows 98SE升级为Windows ME简体中文版，但使用起来感觉也并不是十分稳定，请问这是为什么？

答：首先要指出的是，Windows ME作为新一版本的Windows操作系统，在实质上较Win 98SE版并没有太多的突破，主要是增强了一些多媒体和系统维护的功能，并修正了一些Win 98SE版的BUG，其内核还是Win98结构。值得注意的是，目前在网上和市场上流传着所谓3000版Windows ME简体中文版操作系统，其中有很大一部分仍旧是微软发行的最终测试版产品，并且有的软件包内还被放置了黑客木马程序，因此在使用这类来源不明的Windows ME时请一定要慎重，以确保系统的安全。

湖南 苏旅

问题解答

读者 陆伟问：我的系统是Win2000，一直不能正常关机，在执行了关机后，又会重新启动，只得强行关机。请问该如何解决？谢谢！

答：这种问题可能是因为Win2000的高级电源管理与某些主板不兼容所致。请试试升级最新的主板BIOS，或在安装Win2000时不使用高级电源管理。

四川 龚胜

读者 王小羽问：我是个菜鸟，一直搞不清楚主频、外频和倍频的区别是什么？请解释一下。

答：CPU的工作频率（主频）包括两部分：外频与倍频，两者的乘积就是主频。所谓外部频率，指的就是系统总线频率，目前主流CPU的外频大多为133MHz与100MHz，而AMD公司的K7系列已经使用了高达200MHz的外部频率（DDR）。倍频的全称是倍频系数。CPU的主频与外频之间存在着一个比值关系，这个比值就是倍频系数，简称倍频。倍频可以从1.5一直到10x以上，以0.5为一个间隔单位。外频与倍频相乘就是主频，所以其中任何一项提高都可以使CPU的主频上升。

四川 龚胜

读者 泛亚问：我有一个内置的56K ISA卡MODEM，没有驱动程序，芯片是rockwell的，生产厂家不详，型号是GTM-56KSPC4，请问如何能驱动这只“猫”？

答：对串口外置“猫”和ISA接口的内“猫”，可以试试Win98自带的rockwell驱动程序，或“标准MODEM”驱动程序，一般应该可以驱动，且性能不会受到大的影响。但对USB或PCI“猫”就必须使用其自带的驱动了。

四川 龚胜

读者 E.T问：我在Win98下装PhotoShop5.0，输入字体时软件弹出警告说少了个什么cmap文件，什么字也输入不了。请问这是什么原因，又怎么修正呀？

答：如果用户在安装PhotoShop 5.0时，使用的是典型（Typical）安装方式，则PhotoShop 5.0的Cmap Files就不会安装到系统中，这样在汉字输入时就因没有汉字接口而产生错误。解决办法很简单：选择定制（Custom）安装方式，然后在接下来的对话框中选择“Cmap Files”。安装结束后，您就可以在PhotoShop 5.0中输入汉字了。

四川 龚胜

读者 俊雨问：朋友送我一台很古老的BROTHER M1724打印机，Win95下无此驱动程序，请问如何解决？

答：有两个方法：一是先在Win32中安好BROTHER M1724的打印驱动程序，然后升级安装Win95；或在Win95中安装M-1824L，注意驱动程序的文件名，然后用Win32下的驱动程序brother.drv替换之。另外可能还需要调整打印机上的DIP开关才能正常使用。

四川 龚胜

读者 反光镜问：为什么我每次启动如果不先打开“猫”（外置）的电源开关，Win2000就找不到我的“猫”，如何解决？

答：这似乎是Win2000的一个BUG。解决的办法是：用右键点击桌面上的我的电脑图标，然后选择属性→硬件→设备管理器，右键点击“端口”项，然后在菜单中选“扫描硬件改动”，接着确认即可。

如果已知“猫”所占用的端口，例如COM2，也可以在点击“设备管理器”后，双击“端口”，然后在“通讯端口（COM2）”上点右键选“扫描硬件改动”即可。

四川 龚胜

读者 刻苦的龙问：请问为什么我的Win2000会经常REBOOT？

答：Windows 2000中的错误处理子系统和被保护的子系统减少了系统崩溃的可能性。然而，一旦系统不幸崩溃了，系统可以设置为自动重新启动（控制面板→系统→高级选项卡→系统出错→自动重启）。另外，在重新启动前，内存中的内容可以写入日志文件中以帮助管理员确定崩溃的原因。因为Windows 2000中写入的日志文件总是相同的名字（缺省情况下为memory.dmp），因此在系统重新启动后，你应该为它重新命名。

四川 龚胜

读者 坚定问：我知道在Win98中禁止光驱自动插入通告很简单，但是在Win2000中如何做到这点呢？

答：你可以到http://web.ukonline.co.uk/cook/tweak.ZIP下载TweakUI 2000，使用它可以解决你的问题。当然通过编辑注册表也可以，打开注册表编辑器，然后找到HKEY_LOCAL_MACHINE SystemCurrentControlSetServicesCDRom，将其Autorun键值改为0（Hex）。

四川 龚胜

读者 阿周问：我想知道除了主板可以升级BIOS外，其他设备的BIOS是否也可以升级？

答：答案是肯定的。显卡、SCSI卡甚至CDRW和数码相机等部件和设备的“BIOS”（在有些设备上叫Fireware，固件，为叙述方便下面我都统称为BIOS）都可以升级。与主板一样这些部件或设备的BIOS也是存放在只读存储器（ROM）里，当前比较正规的部件及设备都采用了可方便擦写的flashROM来储存BIOS，同时大多数也提供专用的软件来刷新其BIOS。具体方法与升级主板BIOS类似，比较简单。但升级这些设备的BIOS时更要小心，一旦失败恢复起来很难。

四川 龚胜

读者 可爱的苹果问：我发现WORD 97文档内的图片经常会出现大红叉，是怎么回事？

答：这是WORD 97的一个重大BUG。当你修改含有图片的文档，遇到图片的位置恰好跨越两页等情况时，图片就会丢失，而出现大红叉。一旦丢失除了重新插入图片外，没有什么挽救方法。因此对于WORD中插入的图片，最好再单独保存一份。

四川 龚胜

读者 小豆豆问：我最近装配起来的一台电脑，经常死机，故障现象为：画面停止不动，使用热启动后，出现蓝屏，按ESC键后，屏幕黑屏，鼠标可以移动。但退不到Windows界面，再次热启动后，重新启动计算机。这种故障经常发生，请问是

什么方面的故障？

答：Windows是运行在图形方式下的多任务系统，对软、硬件资源的要求都比较高，从一般意义上说“蓝屏死机问题”是由非法访问存储器及Windows的3个“堆”资源耗尽等原因造成。具体而言，当软、硬件环境发生了改变，如感染了病毒、新安装了软件、升级了硬件等都易引起“蓝屏死机问题”的发生。尤其是一些设计不良的硬件驱动程序、TSR程序、劣质的内存条、REMARK过的CPU都极易引发Windows的“蓝屏死机问题”。

发生了“蓝屏死机问题”可按如下步骤处理：清杀病毒；清理TSR程序；重新安装Windows及应用软件。 在排除了软件问题后，要考虑更换内存条、CPU等硬件，合理配置CMOS中内存速度等设置。预防Windows GP错误的发生可从以下几方面入手：首先应“洁身自爱”少用来历不明的盗版软件。其次应尽量减轻Windows的“负担”并优化其配置，如删除不必要的字体、显示驱动不一味追求高色彩高分辨率、不同时运行过多的应用程序，设置永久交换文件、保证TEMP空间足够，可有效防止“蓝屏死机问题”的发生。另外经常清理磁盘，运行SCANDISK.EXE 、DEFRAG.EXE等磁盘优化程序对防止“蓝屏死机问题”也有帮助。

四川 龚胜

读者 T95问：我有一台没有显示器的旧电脑，请问能用电视机替代显示器吗？

答：要看你的显卡是否带有TV输出口。没带的话可以找块旧的Trident 9685或联讯的“金丝雀”等，带AV口及S端子，最多100元。

用电视机替代彩显其文本显示的效果并不佳，对身体的损害也大，偶而用来看看VCD、玩玩游戏或作为证券交易行情显示等还可以，若没有特殊用途，一般不提倡这样做。最好化两三百元买台二手的显示器。

四川 龚胜

读者 天下一统问：我喜欢用RealPlayer8.0在线收看网上的电视节目，但效果极差。请问如何把影像文件放到硬盘上，随时收看，效果会不会好一些？

答：首先在节目的链接点击右键，选择保存文件，保存该链接的ram文件，然后用记事本打开该ram文件，你会看到链接实际rm文件的地址，然后用网络蚂蚁等软件将此rm文件下载到硬盘上即可。但这并不能改善rm文件本身播放视频的质量，而只能改善播放的流畅程度。

四川 龚胜

读者 Quest问：我很喜欢安装使用各种从网上下载的软件，使得Win98隔1、2个月就变得臃肿不堪，濒于崩溃，不得不重装。但每次重装都很麻烦，我想知道有没有办法快速重装Win98？

答：我建议你使用Norton的Ghost来快速备份并恢复系统。Ghost可以把整个硬盘或一个硬盘分区转化成一个镜像文件（扩展名为GHO），之后再从镜像文件中把所有的资料分毫不差地还原到硬盘中。在最新的Ghost 6.0版本中还提供了一个附加程序Ghost Explorer(安装在Windows 98中)，可以读取Ghost所制成的GHO文件，并把其中的任何一个文件解出。

Ghost是Binary Research Ltd. 公司（现已被Norton公司收购）为了减少安装操作系统的时间而设计的软件。它对于需要成批安装同样配置的工作站、服务器的部门或单位很有用。它可将正常情况下需要1个小时并必须进行大量输入操作的具有几百MB内容的Windows 98系统的安装过程减少到仅需5分钟，且仅需简单的输入操作。Ghost可动态地FDISK和FORMAT目标盘，并且允许扩大和缩小FAT分区以适合目标盘。尽管Ghost运行在DOS下，但它可以处理Windows 9X的长文件名、NTFS分区、OS/2扩展属性甚至OS/2的引导管理分区。由于Ghost可以物理拷贝每一个扇区而不管它的类型，因此GHOST甚至可以用来拷贝UNIX分区和NetWare卷。Ghost支持3种连接方式：主/从盘方式、网络（NetBios）方式和并行口（LPT）方式。

当你安装好Windows系统及常用的应用软件后，先可以用Ghost将你的系统分区做成一个镜像文件，保存在其它分区里，有条件的话还可以将该镜像文件刻录在光盘上。以后当Windows系统出了问题，就可以使用Ghost在极短的时间内（一般只需要几分钟）从这个镜像文件中把你的系统还原出来。其实很多装机店就是这么做的，另外有些品牌机附带的“快速恢复光盘”道理跟这也差不多。

四川 龚胜

读者 皮皮问：我的Win2000为什么在启动时要读软驱？

答：Win2000面向的重要用户之一便是使用笔记本的移动用户。很多笔记本上的光驱和软驱均是

问题交流

随时可拆卸更换的，所以作为操作系统必须在启动时检测一下，确认和对比当前的硬件配置情况。所以启动时可能会读软驱。

四川 龚胜

娱乐



读者 Tarnum问：我最近在玩《英雄无敌历代记》，从网上下载了几张很棒的地图，但是为什么在游戏中不能调用？

答：《英雄无敌历代记》实际上是由几个相对独立的剧情故事组成的，不能够选择单关战役，如果想玩单关地图，请使用《英雄无敌3》即可。

北京 独眼巨人王

读者 超人问：玩“三角洲”时，在没有枪线的SERVER上，我经常被阻击手杀死，请问大家如何发现狙击手并干掉他？

答：跑动的过程中随时朝周围看，被狙击手打死的时候可以根据身体倒的方向来判断阻击手的位置。如果是背后中枪，身体会向前倒，侧面中枪左右也是可以分辨出来的，正面中枪当然就不用讲了，复活以后再到那个点的附近去看看，注意提示信息，如果你和队友老是被某个人打死，而他好象一直没有死，那多半是个狙击手，当有队友再被狙击手干掉时，立刻按“C”键切换出地图，队友的尸体会有个X显示，结合几个X的地点，应该可以推算出狙击手埋伏的大致位置，每张地图也就那几个位置适合用SNIPER射击，只要地图熟悉，不难判断对方的位置。

北京 KEN

读者 XX问：在《隐藏与危险》第三大关第1小关时，我杀了全部德军也救了战俘还炸了顶楼的2个资料室可就是过不了关，我该怎么办呢？

答：需要炸掉最里面的资料室，要先炸再救战俘。有个资料室是两个房间的，要炸里面的小房间才会有效果。

上海 欣欣

读者 金毛狮王问：《新倚天屠龙》中，张无忌练成“九阳神功”从峡谷中出来后，却发现除了普通攻击，其他武功全没有了！为什么不能使用“九阳神功”？

答：要用九阳神功，必须把你手上的武器给拿掉，空手就能用“九阳神功”了。

山东 aliash

疑难求解

读者 XX问：我最近装的机器，AMDduron700、IBM15G硬盘、硕泰克75kv+、耕宇geforce2MX，因为CPU温度高，装了个富士康风扇，但是主板检测温度仍在42度左右，不知是不是要给显卡装个风扇？还有，开机自检后总是自动重启或死机，不知道是怎么回事。

硬盘是deskstar7200转的，但是用一些测试工具测的时候硬盘的读写能力及寻道时间都很差，我同学和我一样的配置得分却比我的高很多，不知是怎么回事？

读者 无忌说：小弟最近在《大众软件》上找到了《新倚天屠龙记》的攻略，但有些问题：

1.我在武当山找到《太极拳谱》，该如何学呢？

2.在蝴蝶谷后山的山洞里，找到两张魔法牌，据说可以合成《天子传奇》中的最强武功，应如何配呢？是不是应该还有两张牌，在哪儿呢？配完后应如何学呢？

3.在“大软”的攻略上，说昆仑山下可有很多隐藏剧情，是不是在和何太冲打完后的山腰上？

4.成昆大概有多少点血？为什么我在练完《九阳神功》后，武当长拳没法使了？

由于小弟是个初玩者，极盼赐教！

读者 恐龙哥哥问：本人机为366、64M内存、Riva128 ZX。近日玩《恐龙危机》（正版），出现如下问题：在游戏中，选择菜单时光标不能显示，只能听见光标移动的声音，如何解决？以前玩生化1、2时都没问题，不知是显卡问题还是游戏bug？



“女性与游戏如是说”有奖征文选登

生铁按：今年的《细节》（Details）杂志曾进行了最性感的游戏女主角评选，《古墓丽影》中的劳拉·克劳馥特小姐并没有评上冠军，因为该杂志把桂冠献给了朱莉叶·斯特伦。她是Ritual娱乐公司出品的3D动作游戏《重金属：F.A.K.K.2》（Heavy Metal：F.A.K.K.2）中的女英雄。这种评选无疑是一种基于男权社会的无聊行为。但往往越是无聊的东西，就越有市场。

我们这次“女性与游戏”的论坛希望能偏离这种方向。探讨更多的文化内容。因为游戏的世界，如果缺乏了女性的参与，同样也是不完整的。

女性与游戏

上海 wisdom

说实在的，本人的游戏龄也不算短了。要是前两年听见女孩子玩游戏，那我就会有与“外星人入侵地球”一样的反应，就会想：不可能吧？然后就会有一种冲动：得赶紧看看这个MM长什么样。见到之后估计会从头打量到脚，然后一言不发离去，事后逢玩友就说我遇见了一个玩游戏的MM，是谁谁谁，长的怎么样，游戏水平如何如何，并鼓动其他人也去看。我想大多数男同胞反应虽不像我这样，估计也差不多吧。

古语云：三十年河东，四十年河西。现在情况可是大变，许多游戏媒体开始关注女性玩家和适合她们的游戏，相关的文章啊、事迹啊也逐渐见著报端，玩游戏的女孩子越来越多了，女孩子玩游戏好像已经司空见惯了，虽然还是把它当作新鲜事物来看，但已经没有那种激情反应了。因此，现在女孩子玩游戏不仅不会被其他男性用看怪物的眼光去审视，反而会被另眼相待，爱护有加。这不是说男性看女性玩游戏的眼光改变了，而是相比原来而言，给予的爱护更多了。在这种大环境下，女玩家们如雨后春笋般出现了。

聪明的商家与游戏厂商也看到了女性玩家的广阔的市场，开始举办各种与女性和游戏两者有关的活动，君不见前两年刚刚模仿完劳拉，现在又开始模仿“千禧龙の女”。原因吗，由于这种活动远比举办男性的模仿大赛（**生铁**：比喻不当，好像现在还没有男性这样专门的模仿比赛吧）更吸引玩家的注意，因为除了女性关注外，众多的男性也会趋之若骛，造成活动人气急升；活动人气高的另一个原因是参赛的MM一个比一个漂亮，参赛选手的介绍又都是“爱玩游戏”、“酷爱玩游戏”之类的话，有的还有自己的主页、E-mail和QQ，真是羡煞小生与诸位色狼兄弟。

不过这类活动开始只觉得挺新鲜，觉得国内的游戏总算是进了一步，开始为女性着想了。但最近看了在韩国举行的FRAG4大赛以后，就觉出不是味道来了，不是对这类活动的怀疑，而是对一些参赛选手的怀疑：这些MM都是真正玩游戏的吗？给我的感觉总是在选美。这种活动固然可以使女性参与到游戏中，但这能真正促进女性去玩游戏吗？我想这答案只能是否定的，因为不是每个女孩子都有参赛选手那样的容貌去参加这种比赛。话又说回来了，这是模仿大赛，和FRAG4中真正的女性雷神较量有所不同（那纯粹是较量游戏水平的高低），容貌自然是少不了的。这种感觉就像在吃夹生饭，虽然有熟的，但总不那么彻底。

但总体来讲，国内MM玩家的数量还是在逐渐增多的，有了广泛的群众基础，游戏的水平也在逐渐提高，而其中自然会出些高手，虽然她们比起顶尖高手还有一段距离，但最少不输于一般男士。更吸引人的是MM们自己的经历和趣事，那总会让人发出会心的一笑。

举个例子来说，关于MM们游戏的文章我看最多的还是发生在游戏厅、电脑房中，个中遭遇，难以一言蔽之。小生我就曾经看见一个MM拽着她的男友，跑进游戏厅坐定后，开始只是坐在那里看，时间过了不久，估计这位MM看那位老兄玩得太过起劲而冷落了自己，就开始要其男友教她玩他刚才玩的那种“坦克大战”。那位MM刚接手，游戏厅中诸人的兴趣立即被吸引过去了，两人旁边围了一圈人，那状况活像动物园中来了什么新奇动物。女的倒还没什么，兴高采烈，玩得起劲，而那位老兄却面红耳赤，一直红到离开游戏厅为止。他们离开后大家还津津乐道，羡慕这一对，因为这件事，竟然吸引了众多的人来这儿玩，成为游戏厅的一段佳



话和招牌。

由此可见，虽然女性玩家已经比过去多了，虽然她们也在逐渐发表自己的看法，虽然她们的热情和水平都在提高，虽然她们也玩着许多游戏，而且是在男孩子面前，虽然……（我还有许多理由，但有骗稿费之嫌了，不说也罢）。但在目前的环境下，还是不能够被他人正常看待，换句话说，就是没达到让人“见怪不怪”的地步。

为什么？

首先，电脑房里的老板不会装那些“温柔”的游戏。因为到电脑房去的诸位必追求的是共同作战，而那些“温柔”的游戏没联线这个功能，因此爱玩此类游戏的MM们还不如在家里安安静静地玩，一则免受游戏厅电脑房中乌烟瘴气之苦，二则躲过众色狼之眼，一举两得，何乐而不为？

其次是各位MM们即使会玩一些支持联线的游戏，也不好意思在大庭广众之下与人对战。现如今支持联线的游戏不是世纪的军团大战就是血肉横飞的单挑，试想一个MM与人联线，撸起袖子，大杀一场。且不论结果胜负，单只这场景已足以令众位男士“刮目相看”。小生天生愚笨况且能想到，诸位冰雪聪明的MM又如何不知，故此点不说也罢。

回过头来再说游戏厅那件事。在那之后我突然问了朋友一句：“如果你有这样的女朋友，你会带她来游戏厅吗？”朋友犹豫了一下，还是摇了摇头：“我可不想变成那老兄那样。”可见虽然女性对玩游戏的热情很高，但大庭广众之下参与“男孩子”的游戏，她的男友却大多窘迫不堪。突然让我想到：为什么女性玩游戏的这么少呢？女性自己喜欢玩的很多，但男友的意见是不是会影响她呢？诸位MM为了男友，忍痛放弃，这是不是也是一个原因呢？

上面说着说着似乎有点乱了，小编们没发现吧？（**生铁**：我假装睡着了。）而关于“女性与游戏”这方面的论题讨论也越来越多，一般随便一个论题都会引发一场争论。在雅典娜大陆和网易、Cbigame举办这次活动之前，小生发现参与讨论的似乎都是些男士，女士虽然也有，但明显没有男士那么多。这个原因曾困扰了我一段时间，按理说女性玩家现在已经有不少了，城市中完全没有玩过或接触过游戏的年轻女性基本已经找不到了，但舆论中相关她们的言论和声势却不成比例，这个现象也很让人纳闷。（咳……据说现在www.athena.com.cn及网易游戏、游戏天地等一起特设了“女性与游戏”的论坛……）

归根到底，似乎目前的游戏还是很少有适合女性的，能让她们尽情发表自己的切身感受。典型的像《美少女梦工厂》系列、《心跳回忆》系列等，这样的养成类游戏大作比起其它游戏来，已经算是比较贴近女性玩家的心理了，大多数女性玩家接触的也多是这类游戏，但这些游戏的主角仍然是男性。《古墓丽影》倒是以女性为主角的，但这里我还想说一句可能会让劳拉的支持者们大扔番茄的话：劳拉的形象设计明显是用来讨好男性的！而“古”的游戏方式也是针对男性胃口的，我想那种气氛不适合大多数女性。

这里说一句题外话，游戏为什么有那么多人沉迷其中？原因要说起来很多，但有一点应该是很重要的，那就是玩家经常把自己融入到游戏当中，不知不觉间自己已经化身为游戏中的主角，而游戏中主角的每个决定都隐隐有着玩家自己的决定的影子在里面，众多的游戏都是以男性角度来设计的，因此无论女性如何体会和热爱，终究不能真正融入到游戏中，达到“身临其境”的地步。这些又都是那些程序员们所决定的，许多人在呼吁没有适合女性的游戏的同时，是不是应该从女性心理学这个方面去考虑一下呢？《仙剑奇侠传》为什么受女孩子的欢迎，从心理学角度上来讲，它应该是迎合了女性那种多愁善感的性格，或者说是女性骨子暗藏的那种寻求悲剧的色彩，就像读一本悲剧小说一样，女性看完后的感受和感慨总是要比男人多一些，因此有许多人一遍遍地去玩。而男性玩家则由于这个原因（至少我和一些朋友是这样），对男性作为主角的游戏有所偏爱。就我个人来讲，只要是女性为主角的游戏玩起来就很别扭，当然，《生化危机》这种恐怖的系列除外，因为它的气氛早让我忘了自己是男是女了（**生铁**：夸张点了吧？）。

最后要声明的，非说不可的一点就是（为了防着众多MM及男士们的西红柿），我也知道有许多狂热的MM们为了游戏肯牺牲一切，“玩之者不如好之者，好之者不如乐之者”。这两点当然对她们不太适用，对这些MM小生我是极度佩服，五体投地，拜倒在诸位MM的石榴裙下（冬天穿裙子么？）。以上也只是小生对一些女性玩家的猜想，有不正确或遗漏之处，还请大家，最好是MM，最最好是玩游戏的MM，最最最好是爱玩……来补充。到哪里补充啊？——再为他们做回广告：**雅典娜大陆（www.athena.com.cn）、大众软件、网易（game.163.com）和游戏天地联合举办的“女性与游戏”的论坛。**

新世纪第一个登上大众闲话栏目的，是一位刚上高二的小才女，实在是我原来没有想到的。不过阿飞很喜欢这种细腻清新的风格（这句是抄另一位才女的评价，详情……去看这个月的《水晶卷轴》吧）。

你喜欢吗？

游走边缘

夜晚在QQ上和Ken聊天，看他抱怨“已经穿得像个球了”，才蓦然发现，现在已经是深秋，也许应该是冬天了吧。但是在南国的这座城市，广州，人们却还未听到冬天的足音。学校里200多岁的大榕树，虽然也飘零了一地金黄，但是校园里的树似乎从来就没有季节的观念，只是不停地长出新叶，然后新叶再变成黄叶落个满地，已经不知道被我们这些要值日的学生骂过多少回了。

所以，我才会感觉不到季节的更替吧。

一夜北风，整个城市的温度都骤然下降，我才从衣柜的深处挖掘出久未谋面的毛衣。瑟瑟缩缩地走在校道上，还在想着今年为什么冷得那么早——才11月呢，往常12月才穿毛衣的——却不禁又开始想像北京那一群小编争棉被的情景了：Ken正一个蛹般蜷在温暖的棉被里，饭票商阿飞耐不住刺骨的寒冷（也许老编太吝啬，没给他们装暖气），想要客串一次棉被商，强夺Ken的救命棉被。却被Walker抢先一步踢开Ken，自己钻进被窝里了。谁知Walker还没高兴上3秒钟，已经成为Ken的假牙、阿飞的飞刀还有其他来迟一步的小编的各种武器的共同目标。不过Walker就是Walker，在千钧一发之际逃开一边。然后老编出现，各路人马一哄而散，只剩下Ken在默哀他壮烈牺牲的棉被……“你怎么笑得那么奸？”旁边的死党用看怪物的眼神看着我。事后我才发现，好在她这一句把我天马行空的心拉回来，不然真的要撞树了。

发现脑筋有点短路，不知道又死了多少脑细胞。

第4节下课以前5分钟，班里的男生已经开始心不在焉了，有人还在悄悄地倒计时。静得人快要睡着的课室中，不时有一声饭盒落地的清脆声音，来提醒正在长篇大论的老师不要拖堂，同时也惊醒了不少沉睡分子。下课钟一响，校园里马上万马奔腾，几乎要引发一场大地震。大约过了10分钟，估计那群奔马都已经过去了，女生们才走向饭堂，一手提着胶袋，内中一个饭盒，空的。但是饭堂里的人龙依然是一眼望不到头。认命地join in其中一条看起来最短的，随着队伍慢慢地向前挪动。

人有时候就是这么奇怪，闲着没事可干的时候，就会开始想些乱七八糟的事情。闻着弥漫在空气中的饭菜香，就想起那天聊天的时候，敲了大名鼎鼎的饭票商阿飞一张大饭票，一时间自鸣得意起来，只怕自己比这位饭票商的敲人功夫还要厉害吧。不过现在想起来那时候也不怎么难敲，却又想不明白何以他敲其他小编时屡屡得手了？anyway，不去想它了，一脸凶神恶煞的饭堂工人已经第3次问我要什么菜，并且似乎我再不回答就要叫下一位了。

坐在蜂巢般嘈吵的饭堂里，我毫无胃口。只因为刚才在看起来非常诱人的碧绿的西洋菜里翻出了一条同样碧绿的胖乎乎的虫子——不过它看起来只能倒我的胃口。饭堂的工人倒是好人，变着法儿为我们这些学生增添蛋白质，这虫子也是高蛋白的食品吧，它体内蛋白质含量是多少个percent呢？下学期要生物会考了，面前的虫子在我眼中也被分解成了一堆水、蛋白质、脂肪和核酸。啊，还有无机盐，我老是忘了这个。

头里面一片混乱，我的脑细胞好像又牺牲了一批。

下午测验写自己的名字时，发现自己第一个字想写的不是姓，是“骑”字。赶忙提起将要落下的笔，认真想了一想自己的姓氏，才敢make sure地写下去。真的应了那句俗语“连自己老窦姓乜都唔记得了”，我日子过得有点糊涂了吧，不过这个年纪的学生大都是这样，我又何必清楚呢？

放学了，有人大叫“今天是几号”，突然想起新一期大软应该已经到了，而且应该都卖得差不多了，才惨叫着一溜烟冲下楼，以50米跑的速度冲到学校外面的书摊，一个急刹车，刚好停在吓呆了的老板面前。一手扔给他6块5，另一手抄起一本大软，就像葛朗台见到金子一样，呵呵，又一个疯子。

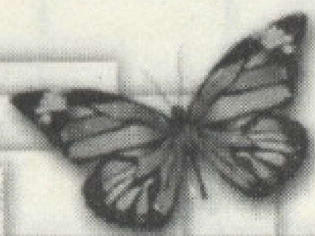
坐在教室里打开封面有不怕冷PPMM的大软，男生们又虎视耽耽地围过来了。也不知道是为了封面的MM还是别的什么，一个个都带着谄媚的笑容，平时做数学作业时候的神气样子都扔到西伯利亚去了。干脆给他们看先，瞧，一拿到书马上不理我了。

明天又是星期五，可以回家上网，再尝试敲阿飞一张饭票，或者跟Ken聊聊灯塔。只是现在仍然是在学校，我到底还是某某学生，不是骑扫帚的人。不过那又如何？网上、现实，我在这两个世界的边缘游走来去，使用着不同的身份。但归根结底我还是那个人，不管是叫某某，还是叫骑扫帚的人。

算了，不想了，我还得留点脑细胞来背书呢。

广东　骑扫帚的人





“我与大众软件”征文活动获奖名单

本来，我们的活动时间是2000年6月1日至2000年8月20日，而且，这个获奖名单早在去年第19期上就应公布了。但因来稿如云，需要认真筛选。而我们的很多读者实在太热情，直到去年的12月份，我还收到了3份从遥远的乌鲁木齐等地发过来的征文。有很多读者过于激动，来稿虽好，却没有写清地址姓名资料，我们不得不另花时间和他们联系。

由于好稿很多，而且都凝聚了朋友们的真情实感，很难说哪一篇征文的质量最高。本着宁缺勿滥，对读者负责的态度，我们决定此次一等奖空缺。

看着这一封封来信，老编也非常感动，临时决定所有参与此次征文活动的读者，不论是否中奖，都将另外获得一份小小的礼品。那是什么呢？嗯，收到时你就知道了。

一等奖1名（空缺）

二等奖3名　奖品：中档显卡1块

四川 钱振华　**广东** 黎江韵　**北京** 李继超

三等奖5名　奖品：最新游戏摇杆1套（北京中恒讯视科技发展中心提供）

浙江 冯健鹏　**上海** 沈漪雯　**北京** 王小凌　**湖北** 芦苇　**重庆** 陈可

优秀奖100名　奖品：新型T恤1件

安徽：张弛 袁浩 童童 李尚辉
四川：张堃 杨欣 方熙 朱科 张博武 顾西诺
浙江：翟国忠 单珏慧 江黎卫
北京：张海锋 孙兴华 刘彬 戴艺 陈歌 刘顺义 王艳 张楠 王亮 方晶 孙彬 陈林琳 韩宇 单欣
广东：林超 聂瑞乾 赵长琪 周荣道 李力 凌萧 梁惠莹
山西：李曦 安永锋
河南：许强 刘衡
云南：姜海 李征 张明浩
上海：洪波 周春阳 陶君 袁晶
江苏：耿建强 刘夏 曹欣 龚怡 丁年 孙杰
山东：张强 郑琦 赵岩 张天翱
广西：杨王贵 杨淞麟 黄滔 严振
辽宁：刘季阳 勾文虎 丛楠 张宇 杨辉 张振兴 孙铁男 黄森 杨天齐
天津：宁延欣 吴颖达 杨晓渝 杨付生
湖南：申显毅 黄辉 黄桢 熊健
重庆：刘亮 叶志伟
河北：马健 韩文涛
新疆：王轶群 黄亚一 胡乐寅 陈赴江
江西：陈琼
福建：余文登 陈迪丁 林声辉 郑光新
陕西：魏超
湖北：严元生 王粟 陈宏泉
吉林：刘军英
甘肃：张博
宁夏：卢浩
黑龙江：姜博雍 鲍英琪 李彦铭 张镇

时下互联网非常热门，而我就是一家网络公司的频道主管。但是我还有另一个职业，就是在互联网上对战最流行的游戏——《杀手》的主人公。

游侠创作室 楚玄

职业杀手代号13

“告诉我，你想杀死谁？”一边玩着，我一边在屏幕上打出这几个字。

“我自己。”Hapiii回答道。

“能告诉我原因吗？虽然这和我没什么的关系，但为了满足我的好奇心，我还是想知道事情的原委。”

“我经营的公司倒闭了，还拖欠了银行很多的贷款。但是我前几天去保险公司上了一份50万的人寿保险，如果我发生意外的话，保险费不仅能还上我欠的钱，而且能让我的妻儿过得好一点。”

“你确定要死了吗？被手枪打死？如果你现在后悔，或许我会考虑不接受这项任务。”

对方沉默了30秒，或许是因为网络的延迟。稍后，屏幕上出现了这样一行字：“我确定！”

“好吧，40分钟之后，去地中海酒吧，我们见面谈。”

40分钟后，我从地中海酒吧对面的一间咖啡屋里看到一个30多岁的男人走进了酒吧。我下意识地看了一下手表：下午3点。正是人少的时候，所以我确定是他。酒吧的侍者这时拿起了电话，而我的手机也响了。

“有没有一位Hapiii先生？”

“有，我就是。”

“这儿有您的电话。”

透过落地玻璃，我看到那个男人走到吧台去接电话。

“你就是刚才那个在线上想自杀的人？”

“是我。你在哪里？不能出来见个面么？”

“我想没这个必要了，我能看见你，但你没必要看见我。你想怎么死？”虽然我坐在临窗的一个包间里，但我还是尽量压低了自己的声音。

“如果可以的话，我希望是星期三下午4：00到4：30左右。那个时候我会在公司整理最后一笔帐目。当然，届时会有很多的现金，这样看上去会更象抢劫，而不是自杀。公司的地址是非乐镇贝壳街211B号。”

“谁做你的目击证人呢？”

“我的秘书。那天她也会在公司整理资料。”

“下星期三下午4：13，我会准时走进你的公司，朝你开枪，拿走你桌上的现金。”我补充道，

“你确定这是最好的办法吗？”

“记住一定要穿过心脏！”他强调。

“这个你不用担心，”虽然有些纳闷，但我还是决定照他说的做。“那么，下面让我们来谈谈价钱吧。”

“你认为多少钱合适呢？”

“10万吧。”我怀疑一个将要破产的人是否能拿得出这么多钱，但因为我必须冒险，所以我认为这么多钱也是值得的。

他稍微想了一下，说：“好吧，我预付5万，之后……”

“很显然，没什么之后了。”我打断他。

“如果你拿钱之后溜了怎么办？”

“你可以先给我5万，剩下的钱放在你的桌子上。”喝了一口咖啡之后，我接着说，“反正死人不需要那么多的钱。”

“你既然破产了，又上哪儿去弄那么多钱呢？”

“这个你不必担心，也不该你来操心的。”他的话里显然带着些焦躁。这种语气对于一个决定自杀的人来说，是再平常不过的了。

“那么，你去吧台要个口袋，把钱包好。然后去酒吧的洗手间，放在抽水马桶的水箱里。我在这里等你。”

在我干掉的13个人中，有2个是Hapiii这样的人。其中一个我处理得非常满意，但是另一个却逃跑了。

那个人叫Fly。他是一个银行职员，在他无可救药地爱上了一个女孩后，女孩把他甩了。当时的他痛不欲生，于是就到这个地中海酒吧里喝起闷酒来。然后，就认识了我的代理人——酒吧侍者Tom。几杯酒过后，Fly向Tom吐露出心声：虽然他没有自杀的勇气，但他还是想结束自己在这个世上失败的生命。而Tom把他介绍给了我。

10分钟后，Hapiii回到了电话旁。

“我想一定有些人在雇用了你之后，又改变了主意，不想死了。是吗？”他问道。

“是的。”

“但你收了人家的钱，就一定要把任务进行到底——不管他们怎么哀求？”

“你该不会是后悔了吧？”

“不，我绝不退缩！”电话那边的Hapiii此时像个急于表现自己的小学生一样。“不会逃跑？”

“绝对不会！”

可惜，Fly却逃跑了，这成为我杀手生涯的一大憾事。

“你还有什么要交待的？”

“星期三下午4：13，到我公司来，朝我开枪，然后拿钱离开。记住一定要穿透心脏！我不想死得太痛苦。”

“好的。这将是你我之间的最后一次对话。”

目送着他走出酒吧，我记下了他汽车的尾号。

30分钟后，我来到了新世界的绿弓酒吧，我和Tom约好了在这里见面。

我有许多的代理人——我更喜欢称他们为玩家。玩《杀手》这个游戏的确需要一点勇气，所以能称得上玩家的，必定是最优秀的。

他们分布在全国各地，当他们找到一位顾客的时候，就在网上的“玩家部落”发表文章：

本人在玩《杀手》时，被第3关藏在角落里的敌人暗杀。请指教。后面是电话号码。

这些年来，我和各位玩家合作得都很愉快。虽然及时删除论坛上的信息比较麻烦，但对于专门负责这个论坛的我来说，并非一件琐碎的事情。

至少，表面上我和公司里的其他职员没什么不同。

Tom戴着一副金丝眼镜，看起来更像是个大学生，而不是吧台侍者。在午后温柔阳光的衬托下，他显得文质彬彬。看见我他微笑着走过来。

“这里是3万，老样子，你数数。”他递给我一个牛皮纸口袋，鼓鼓的。

“不用了，我信得过你。”

通常我会给玩家20%的酬劳。或许有些人会认为这个数目太多了，但我希望我的代理人和我一样充满热情。

“告诉我，你是怎么发现他的。”

“其实，非常巧合。在我值班的时候，听见他在和一个朋友倾诉烦恼。于是，我就写了个字条儿，让人递过去，把你的联系方式告诉了他。”

说到联系方法，我倒是更愿意在网上对战游戏中和顾客交流。因为我们公司经营游戏频道，所以在自己的服务器上建立一个秘密通道不是件困难的事情。当然，对于我这个频道主管，也就更不可能有什么人来过问了。这样来说，是非常安全的。

“可是，当他来了之后，你几乎马上就知道了他的烦恼？”

“是的”他想了一会儿，“从现在看来，当时几乎都是他说的。”

“你确定你从来没有告诉任何人，你与我联系？”

“我发誓！除了Fly之外，没有任何人。”

Fly？Hapiii会不会是从Fly那里得到消息的呢？

我的会员从来不把自己的真名或者联系方式告诉顾客。当然，我的顾客也从来不知道我的名字，我在游戏中的代号非常简单——13。

不过，我想Fly还是可以帮助Hapiii找到Tom的。的确，找到Tom不麻烦。他几乎一天20个小时都在地中海酒吧里。

“Tom”，我说，“我想你现在最好不用这笔钱，至少在我知道之前不要用。”

“你认为这些钱可能做了记号？”他似乎明白了我的意思，“或者，警方已经知道了我们的活动？”

我淡淡一笑，毕竟，我对自己的能力还是有信心的。“但愿我们不至于扔掉它们。”

Tom安心地离开了。

星期二，我请假来到近郊的那个小镇。它距离城市100多公里，我在下午1点之前就到达了。希望能够给自己一个相对充足的时间。

先到书店里翻阅电话号码本，在上面我找到了19家商店、2所医院、6家餐厅以及一些旅游社的电话。小镇上一共住着3413个人，在H打头的这一栏里，我发现了Hapiii这个名字。很显然，他住在这个镇上。但再往后看，我发现在电话旁边还有一行小字：好运律师事务所。难道律师事务所也会倒闭？还会欠银行钱？

再翻阅住宅部分，我没有发现Fly这个名字。

离开书店，我在拐角的选举海报上看到了Hapiii的名字——他还是当地的镇长。

我不禁叹了一口气，这样的人，怎么会想到自杀呢？我漫步经过Hapiii的办公地点，落地的玻璃里面没有人，有的只是一地的废纸和瓦楞纸做的箱子。即将倒闭的公司想来是不需要有人来值班的吧。我拐进最近的一家酒吧，里面很安静，只有一两个老人在自斟自饮。吧台侍者一边擦着吧台，一边向我走来。

“刚到这里？”

我不能肯定他是否认识这镇上的每一个人，但我对他来说，的确是个新面孔。

在闲聊的过程中，我打听到，Hapiii是个单身汉，没有成家，目前正在竞选当地的镇长。这个很困难，因为他是个外乡客，而本地的人自然喜欢选举家乡的人。而我也打听到，警长Fatboy妻子的妹妹刚刚和一个新来的银行职员结婚。

那个银行职员叫什么？Ali。

3：15的时候，我离开了酒吧。很快地步行到银行门口，就在我准备走进去的时候，我发现了一个熟悉的背影——Fly，或许现在应该叫他Ali。他中等个子，戴一副黑塑料框的眼镜，有些驼背。

我看着他从银行旁门出来上了车，门上面写着：非公莫入。很显然，他不知道我正在注视着他，因为我们只见过一次面，或者说，我们只有过一次交流，像Hapiii那样通过电话。

Fly预付了2万，这对一个工薪阶层来说，不是笔小数目。

对于死亡，他没有提出特定的时间地点，他不想知道确切的时间，但他规定了限期：一个星期。

4天后，我去找他的时候，他失踪了。



后来我得知，Fly在和我见面的4个小时之后，觉得生命非常可贵，不应该轻易结束它。

他急于上网找我，而那个时候，是凌晨3点，我已经关了服务器的秘密通道回家睡觉去了。他又赶到地中海酒吧，可惜的是，Tom却因为重感冒不能继续工作回家休息去了。Fly吓坏了，他赶紧收拾行李，逃跑了。

我赶紧上了汽车，跟着他来到了一栋二层建筑前面，下了车，钻进楼里。这时，我注意到Hapiii的车也停在楼梯口。我不由得产生了许多疑虑：Hapiii骗我说他已经结婚了，还有妻儿。那是什么意思？他骗我说公司倒闭了又是什么意思？仅仅为了让他的自杀目的更可信？那他真正的目的是什么呢？

到了旅馆，登记后，我挎着背包进了房间——这样至少不会引起别人的注意。毕竟，谁也不会把抢劫案推到旅游者身上。

第二天就是星期三，与Hapiii约定的时间。我吃过午饭后，便出了房门，到贝壳街211B号对面的一家快餐店的二楼找了个位子坐下。从那里，我可以清楚地看到公司里的动静。

2：15一位肥胖的警察走进了公司。从他的肩章看来，他就是Fatboy警长。我等着，他没有离开。

3:00，3:15，3:50……他仍然没有出来。

4：30的时候，Hapiii从公司里出来，他走到门口左右张望了一下，看看手表，回到了里面。

我仍然在等待，对Fatboy警长感到好奇。他会出来吗？5：13分的时候，我决定放弃。回到了小镇唯一的旅馆里，准备取出我的行李之后离开。

当我打开房门的时候，Fatboy警长正玩弄着他的手枪。

他微笑着说：“这么说，你和Hapiii的约会取消了？”

“约会？什么约会？”我一副不知所以的样子。

他走到我的面前，开始搜我的身，但没有找到枪。

他放下手枪：“当你没按时出现的时候，我感到奇怪。这里有5万块钱，你竟然不来，为什么？”

我没有说话，眼睛紧盯着我放在床上的背包。

“你怀疑我的安排了？”他咧开他那难看的大嘴，“Hapiii穿了两件防弹背心，等你开枪之后，他佯装死去，之后我就从藏身之处冒出来，如果你敢反抗的话，脑袋一定开花。”

一个陷阱！我早该意识到。

Fatboy警长继续说：“这件事是从Ali开始的，也许，我们应该叫他Fly。一个月前的一个晚上，Fly、Hapiii还有我在一起喝酒，Fly喝多了，说出了他雇用你杀他的事情。他认为你仍在追杀他。”Fatboy警官笑了一下，“Hapiii灵机一动。他正在竞选这个小镇的镇长。他估计，如果他冒着生命危险来为民除害的话，他就可以博得人民的爱戴。所以，就出了这么个小计谋。”

Fatboy从上衣口袋里掏出一支雪茄点上，“是的，正如我所说的，当我们在公司等你的时候，我心里也在嘀咕：也许你起疑心了，放弃了。但是，又是什么让你起了疑心呢？是你提前进来做了什么调查？”他吐了一口烟，继续说道：“所以我就打电话来问旅馆的接待，他也就提到了昨天唯一的旅客——你。”说着，指指床上的背包，“如果你带上里面的东西，就会像我们预料的那样了，是吗？”

我叹了一口气，我就要以杀人罪入狱了么？不，有可能入狱，但绝对不会是因为杀人。

理由非常简单：我的游戏和我的第二职业都是假的。我们从来都没有杀过什么人，不论在什么地方，什么时间，都没有。我们的确拿别人的钱，但事情过后，我们总是没做事儿就消失得无影无踪。不过，不会忘记给每位受害者寄一封信，告诉他们有人急于看他们死去，但不说出名字。这至少可以让受害者提高警惕。我们也给警方寄一封信去，告诉他们同样的消息。虽然这不一定能让警方逮捕我的顾客，但至少在警方查问他们的时候，能阻止他们采取进一步的杀人计划。

总之，我们是以救人为目的，同时赚取一点小钱。我从来都没有接到过顾客的抱怨，说到底，雇人杀人的顾客是不会主动向警方投诉的。而像Fly这种自杀的人，在我过了好几天之后去找他们的时候，他们多半都已经改变了主意，因此我“特赦”他们生存下去，光这一点，就使得他们感激不尽，更甭提收回预付款的事情了。我到这里，也不是为了要杀Hapiii，取那5万块钱。我到这里，是因为我怀疑Fly在这里，我准备找到他，告诉他我已经放弃了追杀他的行动。

Fatboy缓缓吐着烟：“是的，先生，我在等待你的时候，也认真考虑过了。”他透过那两条刻在脸上的细缝打量着我，30秒过去了。“没人知道我来这里，Hapiii，Fly都不知道。”

我皱起了眉头，猜测这是为了什么。又过了30秒。最后，他终于下定决心，掐灭了手中的雪茄。

“是我那个该死的太太，我不能忍受和她在一起生活了！如果我们离婚，她绝对会闹得满城风雨。”他探过身，“我银行里有3万多私房钱，我愿意给任何人，只要他能替我解决我的难题。”

我盯着他，然后，长长地出了一口气。

毕竟，游戏还要继续，而我又多了一位顾客。

（**编者按**：下期敬请收看《生化危机外传——危机四伏》）

编者按：新世纪新改版第一期《水晶宝合》。

水晶宝藏

这是光盘改版后新增的一个类似闯关的小栏目，您需要通过涉水滩、迷踪林与水晶洞三关。当您顺利通关之后我们会送给您一张非常精美的电子游戏明星卡。这些电子卡片全部是由专门人才精心设计而成，很有收藏价值的哦。另外，如果您闯入了水晶洞中，就可以参加我们的抽奖活动，只要您将过关后得到的抽奖序号寄给我们（E-mail：Hero@popsoft.com.cn）即可抽取本期及年终时“水晶之星”特等奖的奖品，本期的奖品包括下一期的水晶宝合、价值480元的101网校上网卡及其它很多的好东东。

博库E-BOOK

运用多媒体技术提供各种热销电子图书。这样不能上网的用户朋友也可以足不出户的欣赏时新的书刊了。我们一月号抢先推出《口红》（池莉著）、《大话西游宝典》、《NBA十大好汉》以及《Authware5实用教程》等优秀图书。

新手学堂

由我们制作部的高级程序员制作的多媒体教学软件，本期仍然是为刚接触网络的朋友制作的网虫之初系列。网虫之初从收发E-mail开始一步步的引领您认识网络熟悉网络更好的在网上生活，实现您制作自己的个人主页的梦想。下期将教您如何使用Netants和Flashget下载软件。

厂商展示

“证券之星”行情分析软件介绍

“证券之星网上行情分析系统”是“证券之星”推出的符合主流看盘习惯的新一代行情分析软件。她充分吸收和借鉴“钱龙”等目前市面上流行的行情分析软件的特色，凭借互联网所特有的技术，将两者有效融合起来，在符合广大投资者操作习惯的同时，增添了许多“钱龙”等软件所不具备的功能，以便于投资者进行盘中分析，有效把握投资机会。

编者按：新世纪第一期《水晶卷轴》。

乱 弹

《心跳回忆》之美树原爱篇（故事版）

在光辉高中，有着这样一个传说，在那棵传说树下告白的人，一定能得到幸福……而我的故事就是这样发展的……

残缺的世界（3）

前日的误会在我照实的解释下，被大发雷霆的公主——Lean公主一记重重的巴掌打断。我就倒在椅子上不醒人事了。这女人，说过自己武功的……

墨 风

你是我的百分百

如果不是她，我的这辈子也许就是无的……

她是个特别的女生，记得与她的相识，是个聊天室里，也许我们根本不叫做相识。因为，至不知道她的名字。在我的记忆里，我只知道她称呼自己为“百分百”——听起来有些傻傻的。与她只有一次见面，她却成了我今生永恒的百……

随 笔

阿飞说，可爱多，你写这个吧。

什么东西？我看了看。看了一眼，把自己一小跳，是个栏目的主持权。一个词在我的脑海跳：专栏作家？！

我马上说，不行，我不合适，我可干不个。我心里在想，我这是严格要求自己，我还没水平。

对面放话过来，没事儿，你可以的，你放好了，这块地属于你了。

侧头琢磨一会儿，我听出来了。这意思是把你自己当成什么人，只是让你写些东西而已，海中乱跳的那个词儿，和你没关系。

既然这样，那就好办了，好办多了。

幻 界

听布谷鸟叫

现在，他也算是这一行里的老手了，可以泡在有冷气的办公室里，做一些前景规划类的事那些野外工作回来，皮肤晒得黝黑的年轻人蝴蝶穿梭在他周围，争项目争资金争会议，明里暗里比赛，谁都觉得给自己一个机会就可以拯救世界看着他们，就好像看到很多年前的自己，有点眩感觉。这时平泉会从他记忆的夹缝里掉下来，突在他心上，让他肝肠寸断地痛。他受不了办公室气氛，考虑要不要提前退休到某个海岛的观测站发余生。

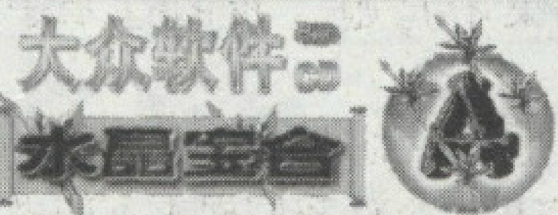
严蓬评剑室

在2000年《科幻世界》的作品中，最引人的无疑是刘慈欣的两篇：《地火》和《流浪地（《科幻世界》2000年2期、7期）。应该说，年是属于刘慈欣的，任何一篇本年度的科幻小说的《流浪地球》相比都会相形见绌。



2001年1月《水晶宝合》目录

（原《大众软件CD》）





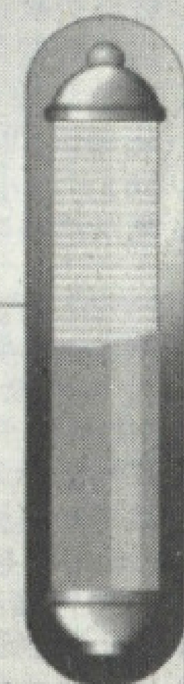
特别赠送

网络三国 完全正式版



2001年1月《水晶卷轴》目录

（原CD手册）





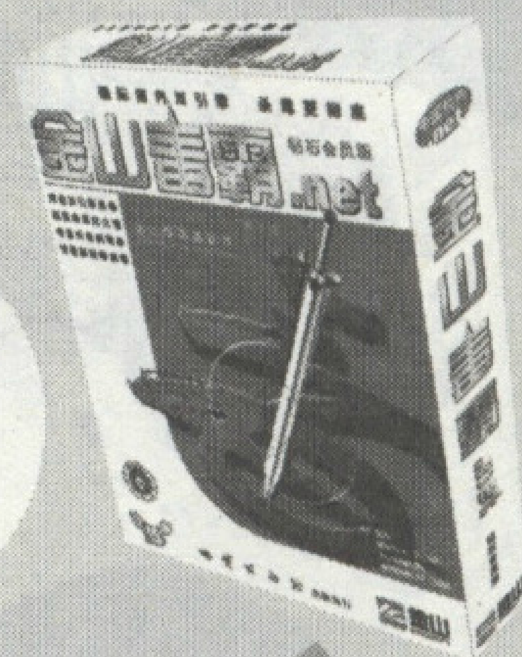
大众软件服务快车

广告索引

缉毒烽火九州行

金山毒霸.net

国际国内双引擎，杀毒更彻底！



双引擎杀毒——国内自主研发引擎轻松扫除国内数万种流行病毒，DrWeb国际引擎全面狙击国际恶性病毒。一次购买，相当于拥有两套杀毒软件,双重保险，杀毒更放心。

包罗万象，拥有超强的查杀病毒功能

杀毒种类 多 彻底查杀CIH病毒、蠕虫病毒、邮件病毒、压缩文件病毒及黑客程序。

抗毒能力 强 强大的病毒防火墙，时刻监测来自光盘、软盘、网络等途径的病毒。

查杀技术 新 采用最新启发式搜索技术，轻松检测各种未知病毒和有害程序。

支持平台 全 采用纯32位跨平台技术，全面支持DOS、WIN95/98/NT/2000/Me。

升级速度 快 中俄两支反病毒组联合监测新病毒，每周增加查杀百余种最新病毒。

热卖中

标准版

零售价~~158~~元

优惠价**98**元

钻石会员版

零售价~~298~~元

优惠价**198**元

金山毒霸反病毒公告

◆新增**683种**病毒的查杀，包括流行病毒圣诞节病毒"Navidad"和罗密欧与朱丽叶病毒。

◆金山毒霸用户可以随时通过网站下载，联机增量升级或者从以下升级服务中心店面拷盘更新。

服务网站:www.iduba.net

金山毒霸升级服务中心之一：

名称	电话
北京连邦软件	010-62525338-8309
北京万众合力	010-82627435-813
北京正普软件	010-82624500-627
晶和顺达	010-82634097
天极信息	010-82657868-603
北京圣比尔	010-62527962-8011
北京里仁公司	010-62615307
北京树人	010-82658156
北京育碟苑	010-82656590
鸿达电子	010-62630457-8023
昆明黑马	0871-5134930
昆明连邦	0871-4138178
昆明威赛	0871-5144846
联想公司	010-62986638
沈阳希望	024-23909650
辽宁华储	024-23882911
沈阳连邦	024-23842237
沈阳赛乐氏	024-23882382
大连连邦	0411-4321308
大连盛辉	0411-2303516
长春连邦	0431-5635251
哈尔滨希望	0451-2510446
哈尔滨瑞利	0451-6260102
陕西辉煌	029-5519833
新疆辉煌	0991-5826655
新疆华顺	0991-2810057
哈尔滨金北方	0451-6415498
大庆金银来	0459-6319892
呼市方圆	0471-6957968
重庆天极	023-63620624
重庆连邦	023-63538239
四川连邦	028-5240280
成都新四方	028-5444147
成都济利	028-5217234
成都赛乐氏	028-5452657
成都新华书店	028-6644740
上海茂立	021-63226198
上海连邦	021-63735610
上海新华书店	021-63618145

卓越网订购:www.joyo.com

新浪网订购:www.sina.com.cn

服务网站:www.iduba.net

通过公安部最新标准严格检测

地址：北京市9605信箱 邮编：100086 电话：010-62524868 E-mail:support@kingsoft.net 经销订购热线：010-62638312

免费咨询热线：800-810-5770（北京地区） 技术支持热线：010-62524868转678 欢迎邮购 邮资免费 电话：010-62524868-537

金山 KINGSOFT http://www.kingsoft.net

热卖中

全自动智能汉化翻译软件

东方快车 系列软件 Sunway

东方快车3000

贺《东方网页王II》同期热卖

● 独创全自动翻译引擎

一切无需用户干预,不管原来是英文文本、英文软件、中、日、韩内码还是一堆乱码,统统自动变成漂亮的中文!

标准版 39元

● 独创专业网络翻译引擎

智能汉化网页,识别该译与不该译的内容。汉化快捷,平滑滚屏,汉化后如同浏览中文网页。翻译结果更准确,还有定制是否翻译某个网站或网页的功能。

英中翻译,日中翻译

英文、日文软件界面、网页、电子邮件和文档资料瞬间变成中文,方便快捷

● 翻译内核大改进,翻译质量再攀高峰

超强转码,瞬间实现

● 增加了对UTF-8、HZ和UNICODE的支持
● 支持中、日、韩十余种内码,转换结果可保存
● 支持GB与BIG-5码之间的简繁转换

《东方快车3000》标准版
定价 39 元
老用户优惠升级价 21 元

即指即译,快速查词

● 遇到生僻单词,可进行网络查询,扩大查询范围
● 自己定制抓词方式和快捷键
● 可双向词语查询,提供国际标准音标

词库/汉化包维护

● 用户可添加、维护自己的词库,并可在网上发布
● 大中型英文软件汉化包多达800个
● 24个专业词库,可以复合使用,翻得更准

实达铭泰公司与雅信诚公司 合作研发

东方快车3000专家版

《东方快车3000》专家版
定价 1280 元
老用户优惠升级价 300 元

更稳定,更快捷

● 快速启动,只需1秒
● 智能控制,系统资源占用更少
● 良好兼容多个操作系统(WIN9X/WIN2000/WIN ME)

组合应用,自由调配

● 东方快码、东方快典、东方快文、东方网译等功能可独立使用,启动更快,翻译速度更快,翻译效果更佳!

邮购免邮资



邮购地址:北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10# 邮编:100086 收件人:实达铭泰
Http://www.sunv.com E-mail:sunv@sunv.com 电话:010-62501955 转 611/612/613

永兴四方 诚征代理

本公司拥有全国所有畅销正版软件上万种最低价分销,邮购9折免邮资,一次邮购50元软件,赠精品游戏一套,价值40元以上,一次邮购200元以上软件赠价值200元软件:金山快译+金山打字通+财神2000+证券之星,一次邮购300元软件,赠笑傲江湖+剑侠情缘II+梦幻西餐厅+雷曼设师+300个小游戏共8CD+书,也可零售价8折无赠品免邮资 热线:010-82641338 62632128 62581138 62581139 82641337 62631986

2000 万能工具库下篇
3000 万能工具库

火爆热销中 中国音像出版社出版

2CD+书=35元

本工具库有百余个新增工具,解决使用计算机中遇到的近600个问题。一次安装,即时调用。

A 盘内容:经典工具大升级:WebZip 离线浏览器;BADCOPY95 坏碟克星.... **实用工具新秀**:Windows 修理专家及终级加速工具;内存与注册表修改工具;比网络蚂蚁更强大的网络蚊子;自由飞猫网络加速工具;5种新型MP3播放器;CDCOPY 及 AUDIO COMPANION 自制MP3工具;VCD-COPY 媒体工具;JEWILINR 替代 PTHY 图像制作工具;ImageEye支持24种格式及照片收集器;对眼神功制作三维立体画;Drop Folder Pro 目录图标更换工具;ICON SNATCHER快速撷取工具;HYSNAPDX抓图霸主;网页特效助理;2万多个中英文站点名称简介、电子世界地图;快速E-mail工具;驱动工具;黑客工具,帮你检测获取密码、探测和监控等;**教程与实例**:COOL3D 特效教程;PHOTOSHOP特效技术;网络实用安全教程;ASP、CGI、VB SCRIPT、DELPHI、C++BUILDER 和3种数据库教程与60多个范例说明;20个源代码可供你直接使用;**硬件急救**:硬件维修、超频特例、整机动态和专家急救160个,为您解决常见疑难杂症;如插卡兼容、修复光驱、主板故障、死机等。**B 盘内容:附赠**:游戏娱乐。WINDOWS 全能游戏105个:海战类6个;陆战类6个;空战类8个;赛车类4个;棋类15个;牌类10个;麻将类5个;模拟类15个;体育类14个;笑死人4个;整死人3个;其他类15个。娱乐:漫画30个;音乐18首。**热线电话:010-82641337**

百万游戏攻略秘笈典藏

2CD+书=38元 (热销中)

席卷1994-至今畅销游戏1000余个:红色警戒2、暗黑破坏神II、大航海时代4.....

鲸吞超级游戏攻略800篇:仙剑奇侠传、新绝代双骄2、新神雕侠侣......

囊括游戏秘笈10000余条:星际争霸、新倚天屠龙记、轩辕剑外传-天之痕......

超酷游戏动画50余款:最终幻想系列、恐龙危机、山脊赛车......

经典游戏金曲50首:最终幻想9片尾曲、篮球飞人主题曲、王菲"EYESONME"......

明星写真+壁纸300余幅

中外电脑笑话30个

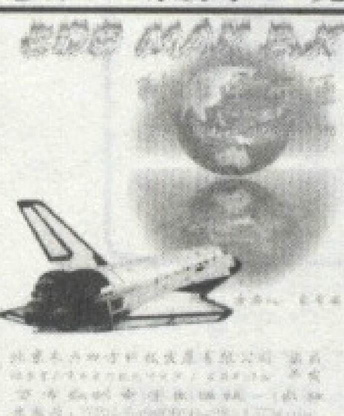
赠恐怖惊险完整大游戏3款

总计100余万字 光盘容量120M

3000 元当老板

您只要投资3000元,加盟永兴四方全国连锁组织,您将获得:1、全国最低价的正版软件分销;2、价值4000余元的畅销软件;3、优质高效服务及销售策略指导;4、零风险库存保护;5、《中国电脑教育报》等多家媒体广告支持。且不交加盟费、管理费、授权费、手续费、广告费、运输费。每县(市)只设一家专卖店,先动先成功!

热线电话:010-82641337 82641338 62632128 62631986 62581138 62581139 13801366098 13501173180 13501381083



3DS MAX3.X 制作全面通

2CD+书=35元11月10日上市

本软件教您学习3D STUDIO MAX3.X新功能、新界面布局、基本操作和场景建立、建模工具和方法、灯光与摄像机的设置、材质与贴图、动画,以及后期合成与渲染等内容。并对400多种功能菜单逐条进行讲解,用几十个小实例形象表达工具按钮的基本操作与应用,用四个实际创作实例详细讲解一个物体的产生和色彩的渲染及动画产生,并提供一些创作精品供您欣赏和应用。附赠3D材质库:彩色玻璃、窗帘、花边、椭圆、珠宝、圆环、圆柱体、桌椅、钟表、沙发、景观、其它、三维图、水、大理石、地板、地毯、效果图等,20多个种类数千幅图片。

软件邮购好便宜(免邮资)

名称	介质	价格	名称	介质	价格
游戏无限(7个游戏)	8CD	58/50	许国璋英语套装	6CD	148/95
瑞星千禧版	3FD+CD	168/90	KV3000	CD+2FD	178/100
CAXA 电子图版 V2	CD	650/400	东方不败3	2CD	39/33
好莱坞电影有声海报	2CD	25/23	东方影都(经典)	2CD	39/30
着迷英语900句	7CD	99/65	智能狂拼	CD	38/25
新倚天屠龙记	3CD	69/55	新神雕侠侣	4CD	69/55
从零开始学英语	8CD	148/110	超级解霸白金版	2CD	38/30
笑傲江湖+剑侠情缘2+梦幻西餐厅+300个游戏	7CD	170/58	流风数码(光科2)		168/98
			KILL 发烧新版	CD	388/210
2000 会计考试(初)	2CD	88/25	暗黑2英雄人物	3CD	188/155
2000 会计考试(中)	2CD	88/25	神偷2金属时代	CD	68/55
铁血连盟11	2CD	48/40	三国风云2	3CD	49/45
女皇骑士团	CD	48/40	开天辟地3	5CD	127/95
傲世三国	CD	68/60	超级解霸铂金	2CD	38/32
洪恩环境英语套	24VCD	350/270	新法老王	CD	38/32
MP3 欧美流行音乐	CD	28/20	雷霆战机	2CD	48/40

FLASH PARTY 先锋派

2CD+教材=28元 热卖中

超大容量,2CD囊括100首流行FLASH音乐,120多个休闲FLASH游戏,100个开心FLASH幽默,2200个FLASH音效素材,1800幅高清析度640×480FLASH图片素材,300种特效FLASH字体素材,30个配套软件:MACROMODIA全家福,多媒体相关工具、FLASH特效傻瓜型制作软件让你3分钟实现美丽梦想、FLASH5完全教程,上百条高级实用技巧及源程序,从入门到精通,汲取优秀创意,迷人的效果马上掌握。本产品最大特点:即学、即会、即用!**赠送**:Macromedia Flash5.0 Macromedia Fireworks3.0 Macromedia Flash Web Player5.0 Macromedia Dreamweaver Attain Screenweaver FREEWARE Edition1.02 Screenweaver II2.05 Build2 Macrowedia Flash File Format(SWF) SDK SWF Browser2.93 SwiSH1.51 Vecta3D Standalone1.0 AFSaver Tool Suite2.0.0.324.beta Andrew's Dreamweaver Addons1.0 Flax 1.03 Funk Stereo Interface让你迅速成为FLASH先锋一派。

永兴四方精品目录

销售热线:010-82641337 82641338 62632128

九龙争霸-劲爆游戏王 2CD+书=28元 百款各类完全游戏,20个宠物,大量游戏补丁和试玩版

2000 万能工具库 2CD+书=35元 涵盖日常所需近200个工具,400个问题一次安装使用,随用随调,赠WINDOWS经典各类完整游戏100个

中外电视广告精品赏析及技巧 3CD=39元 2小时广告成品、专业点评和技巧说明

网页设计实用图标音效大全 2CD=28元 近3万个动态专业图标,1800幅主题页面,2100个音效WAV文件

电子贺卡DIY CD=18元 50种贺卡模板,丰富的图片素材,制作如填图游戏

世纪图库黄金套装 8CD=58元 E网情深2CD=22元;平面设计2CD=22元;边框情趣1CD=16元;卡通素描1CD=16元;3D材质1CD=16元;卡通电影1CD=16元。遴选近六万幅图片,适用于网页设计、广告设计、建筑设计、多媒体制作、出版、海报、名片、贺卡、包装、背景插图等各类专业设计。分类细致,方便检索。

新版HAPPYCD3辑 3CD+书=28元 网站建设梦之队、超级解霸2000、智能狂拼、东方虹、桌面小精灵、超星图书阅览器3.5中文正式版、工具软件与软硬件升级程序、游戏试玩、东方网译.....

个人电脑常用工具软件 CD+300页书=25元 11月底上市 囊括近200个常用工具软件和汉化补丁。解决日常使用电脑中遇到的各种问题,智能安装,检索方便,随需随用。

世纪编程点金套装 5CD=136元 VisualFoxpr6.0 CD+书=36元 VisualBasic6.0 CD+书=36元 VisualC++6.0 CD+书=36元 C++ Builder4.0 CD+书=36元 Delphi5.0 CD+书=36元 内容丰富,讲解详实,赠送大量函数说明、错误信息、实例原代码。教学互动,全程动画。

100精怪游戏 CD=18元 宠物类;赛车类;休闲类;模拟类;射击类;战略类;其他类,等一百余款经典游戏。

琴棋书画学与通

4CD+300页书=58元

1、**学**:琴棋书画"四艺"史实、史趣、各个历史时期代表作家、作品的评价欣赏,超大容量、无微不至。

2、**练**:琴棋书画"四艺"从入门到基本能力、基本技巧的掌握及精通。

3、**玩**:各类棋牌大全精彩游戏,300幅代表名画。

4、**唱**:10余首港台最新火爆流行歌曲。200首中外古典名曲。

热线电话:101-82641337

中国电脑教育报全国软件连锁总部
北京永兴四方科技发展有限公司

电话/传真:010-62632128/1986 82641338 62581138/39 13801366098 13501173180
邮购地址:北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号(100080)收款人:束平安
门市:国投科海东门1楼116B柜(海龙南侧)62548465 E-mail:Cheng@itfound.com

大众软件邮购中心

每次邮购产品需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场（邮费2元）
邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089
热线咨询：010-82634107　82634092　E-mail:jhyf@popsoft.com.cn
欢迎访问晶合软商网：www.jhpop.com

新年寄语:

新的一年、新的希望、新的气象，邮购中心衷心感谢各界朋友在即将过去的一年里，给予我力支持和帮助！同时我们相信:有各位朋友的关心和厚爱，邮购中心必将更上一层楼！

网员朋友们:

您们好！从2001年起，邮购中心将举行换卡活动，凡持有大众软件邮购中心网员卡的读者，均可换取金卡，换取费20元，金卡有限期为两年。另外，2001年每月将会刊登一些网员特价产品，供网员朋友们邮购，详情请见www.jhpop.com.cn"晶合软商网"。新网员交纳30元，方可获得此金卡。

2001年
金卡换取活动

晶合强力推荐



一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

★经典战略游戏重出江湖　★超炫3D场景崭新视觉
★华丽战斗特效耳目一新　★亲切操作介面容易上手
★完整转职系统自组兵团

零售价：48元　网员价：45元



心理素质是成功的关键

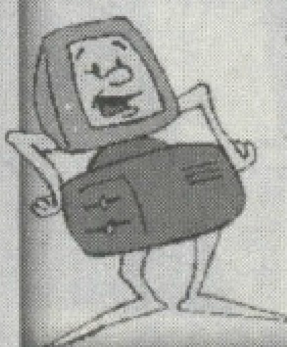
——奥运会金牌得主

精彩案例＋精美漫画＋专家点评

提高情商，无往不利

完全版4CD—零售价68元 网员价：60元
精华版2CD—零售价38元网员价：35元

大宇资讯经典武侠RPG代表作之一
武林中最大原危机期等着您来化解



★《仙剑奇侠传》的制作小组
★《轩辕剑3》的游戏引擎
★狂徒、DOMO联袂经典奉献
★大宇首席动画设计师林龙敏骑刀之作
★引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
★感受八番才子英文择演绎大霹雳精彩人生

（3CD简体中文版，赠《仙剑诗集》）
零售价：88元　网员价：80元

各位读者:

新年好！新的一年到来了，我代表大众软件邮购中心的全体员工祝大家新年快乐，万事如意。

如果您错过了邮局订阅《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供邮订服务，可直接寄达您家。《大众软件》杂志（半月刊，全年156元）、光盘（月刊，全年240元）和《电脑新时代》杂志（月刊，全年72元）从邮购中心订阅，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，凡在邮购中心订阅全年杂志和光盘者，赠送《大众软件》第六届奖券两张和精美小礼品一份MP3唱不停，同时还有一张有效期一年的金卡，凭此卡在邮购中心邮购产品可享受网员价格。

现在我还要告诉大家一个好消息，《大众软件》杂志社为答谢在邮购中心邮购的读者，特给邮购中心留有100套《水晶宝合》和《大众软件五周年－写在杂志边上》，如果您需要的话，现在就可以邮购。

邮购方法：邮局汇款
汇款单填写方式
收款人地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱
邮编：100089
收款人姓名：大众软件邮购中心
汇款人地址：请用正楷填写清楚（按此地址邮回订[illegible]志或其它产品）
大众软件邮购中心电话: 010-82634092　82634107

★热卖新品★	
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
MP3系列:	
齐秦	28/25
王菲	28/25
罗大佑	35/32
张雨生	25/23
张惠妹	25/23
心魔	38/35
新神雕侠侣	69/65
霹雳奇侠传	88/80
灵魂使者	50/45
异域惊魂曲	98/90
财神3000	38/36
东周列国志	48/45
危机最前线－为自由而战	38/35
捍卫总动员	48/45
铁血联盟 II	48/45
企业王国	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
三国群英传 II（简装版）	29/25
神偷 2- 金属时代	68/65
梦幻模拟战 1	25/23
梦幻模拟战 2	38/35
梦幻模拟战典藏版	98/90
新倚天屠龙记	69/60
平妖传	39/36
圣诞任务	29/29
麻辣大富翁	25/25
《半条命》梦幻组合	98/95
大刀	68/65
文明 II 权倾天下	50/45
刀锋边缘	98/80
龙行江湖	78/70
末日决战	39/36
大话西游（典藏版）	38/35
梦幻帝国（标准版）	38/35
梦幻帝国（豪华版）	69/65
极品街机游戏王	19/18

红鹰敢死队	48/45
全明星网球2000	48/45
极速摩托－铃木 2000	48/45
会声会影 4	98/90
暗黑破坏神 II（金装英雄版）	188/165
暗黑破坏神 II（标准版）	98/90
暗黑破坏神 II（豪华版）	228
产品包装较大，需加 20 元邮费	
★娱乐天地★	
毒蛇赛车	38/35
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
100精怪游戏	18/16
极品街机	28/25
影视超人	28/25
幻想纪元	39/35
轩辕剑 3	128/110
仙剑奇侠传	25/23
明星志愿 II	48/42
明星志愿2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队 III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
科隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
爱上网《求婚 365 日 II》	38/35
恐龙危机(标准)	48/45
笑傲江湖	69/60
笑傲江湖会员卡	28/25
笑傲天涯	69.9/65
幻舞天使	48/45
雷神小组	29.9/28
英雄无敌－死亡阴影	38/35
虚拟人生 2	35/32

网络三国	29/25
烽火三国 II	29.9/29
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18
古墓丽影之失落的神器	38/35
将军：全面战争	68/60
银河创世纪 II 联盟	68/60
模拟人生（中文版）	60/55
超级医生 III	38/30
剑侠情缘 II	38/30
★百宝箱★	
金山词霸 2001(专业版)	38/35
金山词霸 2001(升级版)	19.8/19
金山快译 .net2001(标准版)	38/35
金山快译 .net2001(升级版)	19.8/19
金山毒霸（标准版）	98/90
金山毒霸（钻石会员版）	198/185
超级解霸2000	38.8/38
超级解霸白金版	38/38
Redhat Linux7.0精装版	38/35
Redhat Linux7.0简装版	12/12
3DS MAX3.X制作全面通	35/35
驱动之家	38/35
克隆专家	38/35
还原精灵	38/35
音速光驱	38/35
影音播霸	38/35
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（经典版）	39/36
东方影都（豪华版）	39/36
纯爱信纸	48/45
编程高手	148/135
玩转电脑	99/80
玩转OFFICE2000	48/45
玩转WINDOWS	99/80
2000年万能工具库	35/32
大众电子贺卡DIY	18/18
黑客防线 2- 远程工具全面解析	28/28
"魅力四射"多媒体秀制作高手	69.9/65
COOL 3D 3.0完整中文版	48/45
会计资格考典2001	38/36

千僖大餐
新电脑工具箱 II
WINDOWS 9X/ME注册表系统[illegible]
卡通电脑设计宝典超值版
轻轻松松做闪客-FLASH5.0
决战黑客－追踪黑客全攻略
诺顿网络安全特警 2001(中文版
诺顿个人防火墙 2001(中文版)
★攻城略地★
异尘余生 II 攻略
最终幻想八攻略
英雄宝典 ——— 英雄无敌 3 攻略
攻略手札（2）
攻略手札（6、7、8）
鹿鼎记二部曲完全攻略
沙丘2000攻略
黑客攻击防守秘技
黑客攻防技巧大全
麻辣大师 2- 完全"网恋"攻略
★万智牌★
大战役起始牌
大战役补充包
预言起始牌(英文版)
预言补充包(英文版）
玛凯迪亚起始包(英文版)
玛凯迪亚补充包(英文版)
宿敌起始牌(英文版)
宿敌补充包(英文版)
万智牌专用牌夹
进口透明牌套
红色牌套
黑色牌套
万智牌九格牌模
进口透明牌盒（100张）
进口透明牌盒（150张）



敬请关注"晶合时代金卡工程"热线咨询：010-82634093、82634088

全能汉化翻译平台

金山快译.net 2001

热卖中!

独家支持 Windows 95/98/Me/NT/2000

内含132款最新流行工具软件

专业版 38元

升级版19.8元

双CD双手册

● 快速翻译英文文档

- 采用FastAIT智能翻译技术，快速完成全文翻译，长句、难句翻译质量出类拔萃。
- 专业翻译独树一帜，确保文档翻译的专业水准。
- 译文修改极其方便，并有智能学习功能，可记忆多种句型，随意添加、修改单词词义。

● 精确汉化英文软件

- **量身定制**：精挑细选Winzip、ACDsee、ICQ等200余款最流行英文软件，精心制做汉化包，彻底避免因语言障碍导致的误操作，放心使用英文软件。
- **深度汉化**：采用最新汉化技术，从界面到帮助文档一次完成，不存在汉化死角。
- **永久汉化**：汉化后的软件可脱离快译独立运行，即刻拥有永久中文版。

超值奉送

金山词霸.net2001共享版

金山毒霸.net试用版

黑马中文校对系统

● 即时翻译英文网页

- 开发基于互联网的翻译系统，一步操作，英文网页瞬间成为中文网页，版式赏心悦目，轻松获得最新国际资讯。

● 轻松实现内码转换

- 支持GB码、BIG5码之间的简繁体转换，方便繁体字领域的交流和文字处理，并提供内码工具，实现永久转换。

● 内含132款最新流行工具软件

网络电话	JetCar	ICQ	**虚拟光驱**	Winamp
Net2phone	**拨号工具**	OICQ	VaporCD	**文字编辑**
电子邮件	iWps.net 拨号器	**网络工具**	virtualCD	Ultra Edit
Foxmail	**网页制作**	LinkToLink	**图形图像**	**文件压缩**
文件传输	HomeSite	AnFx	Acdsee	WinZip
CuteFTP	CoffeHTML	**离线浏览**	JPGWizard	ZipMagic
Getright	CuteHTML	WebZip	**动画制作**	**文件阅读**
LeapFTP	Hot dog pro	Teleport Pro	Animg122	Acrobat
Netant	AppletButtenFactory	**屏幕保护**	**媒体播放器**	Reader
Go!Zillia	**网络寻呼**	Webshots Desktop	RealPlay	……



金山词霸中日英版同期热卖

网上预订：www.joyo.com　全国书报摊均有销售

特约经销商

北京分销商		太原连邦	0351-4120673	武汉赛乐氏	027-87877246	成都济利	028-5217234	广州金碟	020-87569092	徐州连邦	0516-5606665
北京连邦软件	010-62525338	东北区		武汉天问	027-87874577	成都赛乐氏	028-5452657	广州思富特	020-87509952	杭州连邦	0571-8853577
北京万众合力	010-82627435	沈阳希望	024-23909650	武汉外文书店	027-87822818	昆明黑马	0871-5134930	广州天高行	020-83790899	济南长川	0531-8559435
北京正普软件	010-82671133	辽宁华储	024-23882911	武汉新华书店	027-83783766	昆明连邦	0871-4138178	深圳连邦	0755-3220641	烟台金石	0535-6623036
晶和顺达	010-82634097	沈阳连邦	024-23842237	长沙连邦	0731-4457950	昆明威豪	0871-5144846	深圳伊登	0755-3782602	青岛力邦	0532-3884825
天极信息	010-82657868	北方图书城	024-23891129	长沙德智	0731-4458868	昆明棒子	0871-5166051	福建希望	0591-7601824	苏州沧浪精华	0512-7246529
北京圣比尔	010-62527962	沈阳赛乐氏	024-23882382	湖南经济	0731-4152999	陕西辉煌	029-5519833	海口连邦	0898-8540137		
北京里仁公司	010-62615307	大连连邦	0411-4321308	长沙惠友	0731-4130006	新疆辉煌	0991-5826655	南宁连邦	0771-5315399	全国书商	
北京树人	010-82658156	大连盛辉	0411-2303516	南昌希望	0791-6234342	贵阳兄弟	0851-5894210	华东区		北京情文书店	010-65934375
北京育碟苑	010-82656590	长春连邦	0431-5635251	南昌赛乐氏	0791-6310215	兰州科创	0931-8262079	上海茂立	021-63226198	上海华东书局	021-63767964
联想公司	010-62986638	哈尔滨希望	0451-2510446	河南连邦	0371-3944977	新疆华顺	0991-2810057	上海连邦	021-63735610	四川求索书店	028-3379875
鸿达电子	010-62630457	哈尔滨瑞利	0451-6260102	河南希望	0371-5728136	华南区		新华音像	021-63618145	宁波民乐书店	0574-7129191
中央区		哈尔滨金北方	0451-6415498	郑州赛乐氏	0371-3944962	广州南软	020-87532791	南京连邦	025-3364289	武汉春秋书店	027-87563105
天津津科	022-27383000	大庆金银来	0459-6319892	华西区		广州骏网	020-87531488	南京探路人	025-4526432	长春东北书局	0431-2700525
天津连邦	022-27402940	呼市赛乐氏	0471-6957968	重庆天极	023-63620624	广州黑马	020-87518008	杭州美迪	0571-8271301	济南华艺书店	0531-6057297
天津贝尔森	022-27308188	包头连邦	0472-2132613	重庆连邦	023-63538239	广东连邦	020-87572481	杭州南北	0571-8073048		
石家庄连邦	0311-6978123	华中区		重庆希望	023-68790930	深圳书城	0755-2073276	合肥连邦	0551-2822963		
石家庄正扬	0311-6042237	武汉连邦	027-87889385	四川连邦	028-5240280	福州连邦	0591-7811693	上海赛乐氏	021-63743028		
石家庄鼎新	0311-8611094	武汉凡高	027-87884793	成都新四方	028-5444147	海南希望	0898-8511848	南京新高	025-3371350		



地址：北京市9605信箱　邮编：100086　电话：010-62524868　E-mal:support@kingsoft.net　经销商订货热线：(010) 62638312

免费服务电话：800-810-5770（北京地区）　技术支持热线：010-62524868-678　欢迎邮购．邮资免费．电话：(010) 62524868-537　Http://www.kingsoft.net

广告咨询卡

我在贵刊_____年第___期的 ☐ 彩色 ☐ 黑白广告中看到____________公司（厂家）__________产品（技术信息），希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

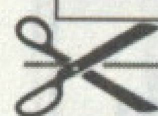
读者姓名：__________ 年龄：______ 职务：__________

电子邮件：____________________

通信地址：____________________

邮编：__________

填好后，请贴在信封背面。



TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

请将选票填好，装入信封内，寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第1期）

姓名		性别	☐男 ☐女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 晶合通讯
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 应用心得	☐ 攻略指引	☐ 游戏畅谈
☐ 问题交流	☐ 读编往来	☐ 有字天书	☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

火爆上市，热卖中！



惊喜价 29.9 元

战略高手

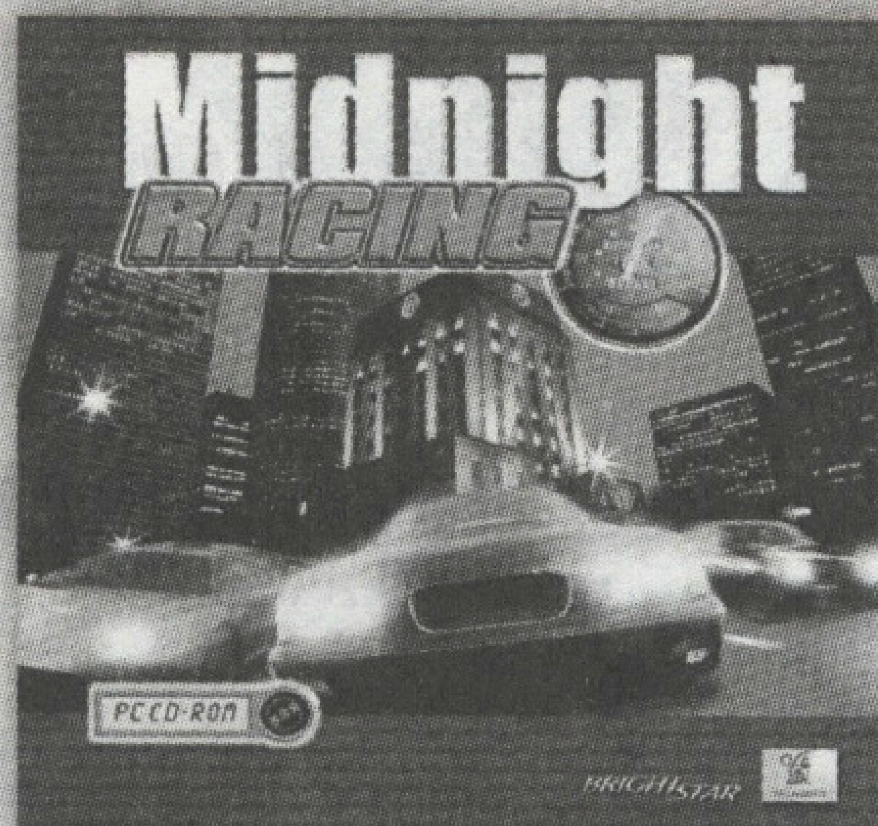
美军、俄军最新武器大揭秘！

《Ka-52 鳄鱼直升机中队》

原班人马制作

新增加 AH64-D 长弓阿帕奇

RAH-66 卡曼奇



惊喜价 29.9 元

午夜狂飙

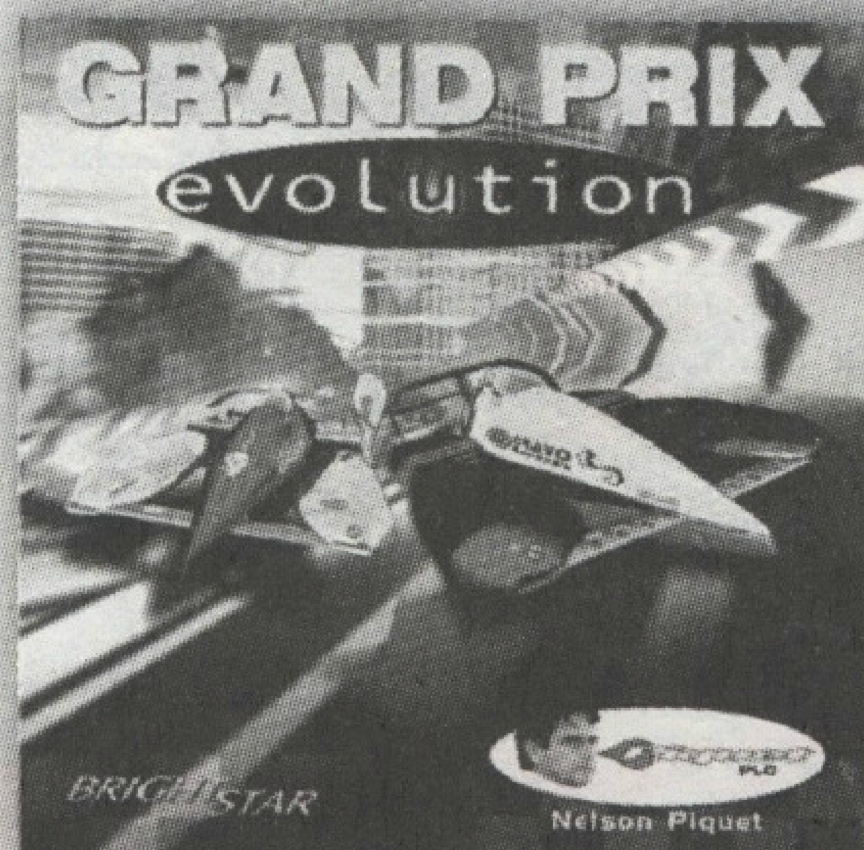
酷！自由！超越一切！

《极品飞车》般的速度感！

突破传统的赛车游戏！

——深夜狂飙族首选！

都市狂飙、极限挑战赛、冠军赛、联网对战



惊喜价 29.9 元

极速传说

永不间断的磁力赛道

《星战前传》中的涡轮喷射赛车，

最高时速达1200KM/H……

不过，这次的“战斗”是

在地球和月球之间展开……

飞鹰行动



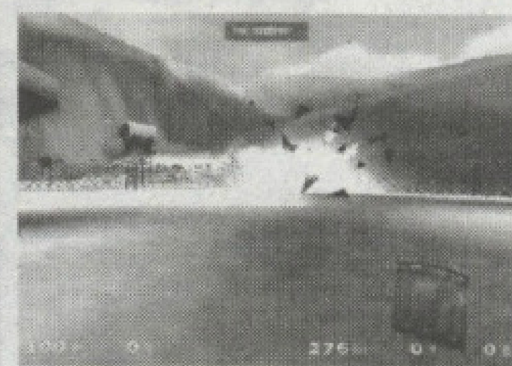
神秘惊险的游戏故事：
同盟国特别军事情报组织“影子指令”成员的RED接到了上级的命令，潜入俄罗斯境内，执行一项特别任务，最终的目标是消灭沙皇和他的战争机器，结束已经持续了十年的世界大战，把世界带入和平的轨道，于是简单准备后，我们的英雄便出发了……

充满挑战的十二关游戏任务：
充分感受“人性化”的超级特工007——游戏主角RED的谋略和机智。

丰富的武器装备：
二十多种各具特色，平衡度极佳的单兵武器，十几种让你上天入地、无所不能的军事装备。

强大的网络连线对战：
从死亡竞赛，团队行动，到夺旗模式，你可以和网友尽情分享刺激的对战过程。

游戏配置：
CPU：PII 266
内存：32M以上
操作系统：WIN95/98/2000
软件支持：DirectX7.0
硬盘空间：400M



飞行英雄



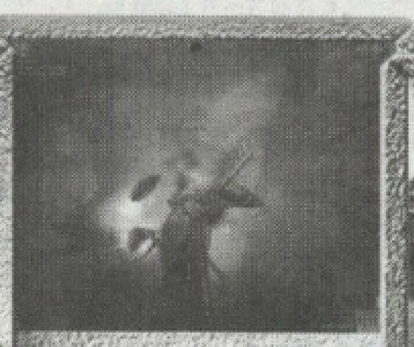
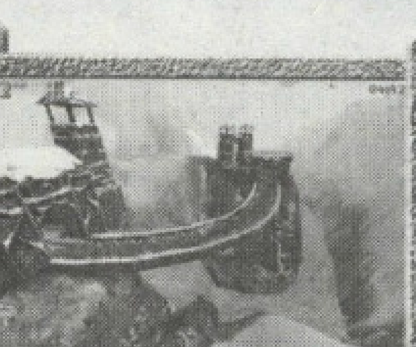
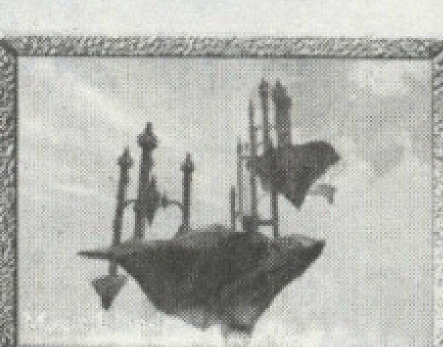
壮观的游戏场面：
飞行英雄是一款运用目前多种先进图像处理技术的游戏，你可以在游戏中领略令人惊讶的宏伟景观；真实的光影效果；美丽得令人着迷的河流波纹；以及如魔术般变化的图像特效。

丰富的游戏装备：
四种部落任你随意选择；二十四种飞行工具你随意驾驶；二十四武器任你随意取舍。

随意的游戏模式：
多人游戏模式中：一次可选十八人进行联机对战；（刺激的对场面尽在体验中……）
单人模式中：你可以和人工智能极高的电脑对教授较量。

游 戏 配 置：
CPU：PII 166　内存：32M以上　操作系统：WIN95/98/2000
软件支持：DirectX7.0　硬盘空间：450M



北京分销商：
北京连邦软件 010-62525338
北京万众合力 010-82627435
北京正普软件 010-82624500
晶和顺达 010-82634097
天极信息 010-62770766
北京圣比尔 010-62527962
北京里仁公司 010-62615307
北京树人 010-82616723
北京育碟苑 010-82613830
联想公司 010-62988888
鸿达电子 010-68745755
天津津科 022-27383000
天津连邦 022-27402940
石家庄连邦 0311-6978123
石家庄正扬 0311-6042237
石家庄鼎新 0311-8611094
太原连邦 0351-4120673
东北区：
沈阳希望 024-23909650
辽宁华储 024-23882911
沈阳连邦 024-23842237
沈阳赛乐氏 024-23882382
大连连邦 0411-4321308
大连最新书店 0411-3634944
长春连邦 0431-5635251
哈尔滨希望 0451-2510446
哈尔滨瑞利 0451-6260102
哈尔滨金北方 0451-6415498
大庆金银来 0459-6319892
呼市赛乐氏 0471-6957968
包头连邦 0472-2132613
华中区：
武汉连邦 027-87889385
武汉凡高 027-87884793
武汉赛乐氏 027-87877246
武汉天问 027-87874577
武汉外文书店 027-87822818
武汉新华书店 027-83783766
长沙连邦 0731-4457950
长沙德智 0731-4458868
湖南经济 0731-4152999
长沙惠友 0731-4130006
南昌希望 0791-6234342
南昌赛乐氏 0791-6310215
河南连邦 0371-3944977
河南希望 0371-5728136
郑州赛乐氏 0371-3944962
华西区：
重庆天极 023-63620624
重庆连邦 023-63538239
重庆希望 023-68790930
昆明黑马 0871-5134930
四川连邦 028-5240280
陕西辉煌 029-5530853
西安日月 029-5527602
新疆辉煌 0991-5826655
昆明连邦 0871-4138178
昆明威豪 0871-5144846
昆明棒子 0871-5166051
成都新四方 028-5444147
成都济利 028-5217234
成都赛乐氏 028-5452657
贵阳兄弟 0851-5894210
兰州科创 0931-8262079
新疆华顺 0991-2810057
华南区：
广州南软 020-87532791
广州骏网 020-87531488
广州黑马 020-87518008
广东连邦 020-87572481
深圳书城 0755-2073276
福州连邦 0591-7811693
海南希望 0898-8511848
广州金碟 020-87569092
广州思富特 020-87509952
广州天高行 020-83790899
深圳连邦 0755-3220641
深圳伊登 0755-3782602
深圳海象 0755-3239334
福建希望 0591-7601824
海口连邦 0898-8540137
南宁连邦 0771-5315399
华东区：
上海茂立 021--63226198
上海连邦 021-63735610
上海新华书店音像公司 021-63618145
南京连邦 025-3364289
南京探路人 025-4526432
杭州美迪 0571-8271301
杭州南北 0571-8073048
合肥连邦 0551-2822963
上海赛乐氏 021-63743028
南京新高 025-3371350
徐州连邦 0516-5606665
杭州连邦 0571-8853577
济南长川 0531-8559435
烟台金石 0535-6623036
青岛力邦 0532-3884825
苏州沧浪精华 0512-7246529



西山居游戏 飞越你的梦想 http://game.kingsoft.net

信箱：北京市9605信箱 邮编：100086　电话：(010)62524868　E-mail:support@kingsoft.net　经销商订货热线：(010)62638312
免费咨询电话：800-810-5770(北京地区)　技术支持热线：010-62524868-678　欢迎邮购．邮资免费．电话：(010)62524868-537



http://kingsoft.net

12月中旬上市

西山居首度代理
国际级战斗游戏

西山居 游戏 飞越 你的梦想

全面接触 双鹰齐飞

飞行英雄

用出色的飞行技巧和威猛的武器来捍卫Hesperla大陆的荣誉
可与QUAKE媲美的3D射击类游戏 多种完美的声光效果与激烈的对战模式结合

飞鹰行动

动作、策略和冒险的完美结合
体验做特工 *007* 的紧张与刺激

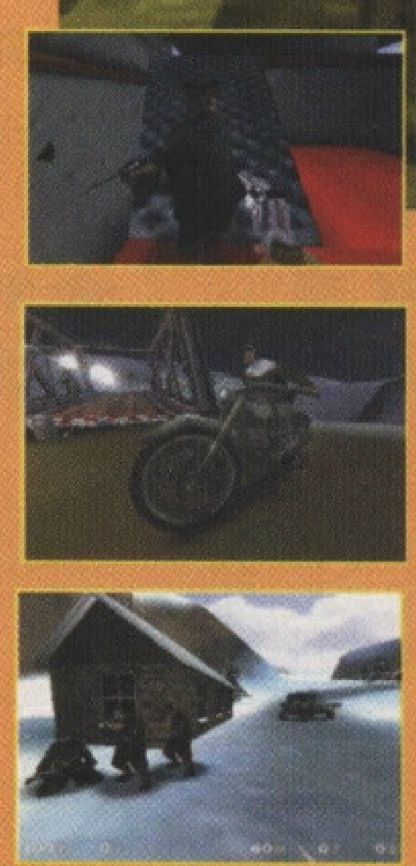
飞行英雄 飞鹰行动

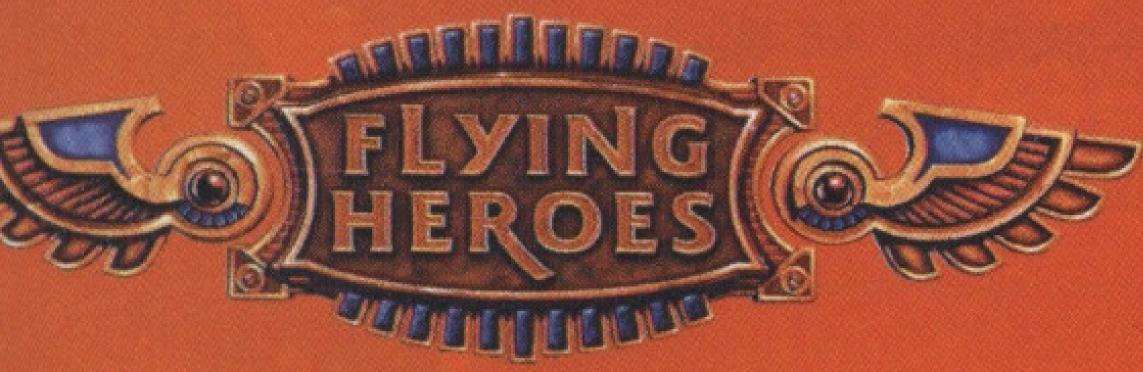


两款
游戏均为
简体中文版
2CD 38元







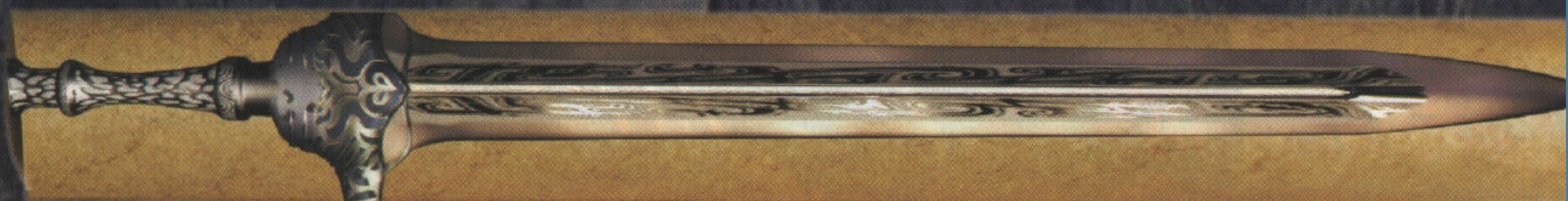




TAKE 2　EVSoft 地球村　Leadtek 丽台科技 We Make Dreams a Reality　感谢友情赞助

金山 KINGSOFT

京市9605信箱 邮编：100086　电话：(010)62524868　E-mail:support@kingsoft.net　经销商订货热线：(010)62638312
电话:800-810-5770(北京地区)　技术支持热线:010-62524868-678　欢迎邮购.邮资免费.电话：(010)62524868-537
http://kingsoft.net



告　示

《古龙群侠传》于二零零一年一月十六日大陆香港台湾同步上市.

世纪之交，我们当向业界、玩家奉献什么。早在一年前，大陆《金智塔》人就积极准备，努力钻研，为赶上和达到国际游戏水准，金智塔全体人员以世纪之交奉献《古龙群侠传》为己任，精心制作，大胆尝试，从剧情、动画、美工、可操作性，均以一流产品为目标。强烈地责任感激励着我们不懈地努力，顽强地拚搏。在这划世纪之时，国产大型RPG游戏《古龙群侠传》终于能与大家见面.我们终于无愧于寄我们无限期望和关注的业界人士和玩家，我们可以自豪的说：数风流人物还看今朝。

那么，大陆研发人员的水平比香港、台湾及国外产品究竟有多大的差距？大陆研发的游戏是否赶上或超过港台地区呢？国产游戏开发经历了五年的风风雨雨。五年来，大陆开发的游戏不被港台看好，更不被欧美看好。作为大陆开发人员心理承受着极大的压力，凭着一股拼劲，一种为大陆增光的热情，为大陆电子娱乐界的崛起。即使在十分艰苦的条件下依旧默默耕耘，经过一段时间的努力，金山的《剑侠情缘》问世了，目标的《傲视三国》问世了，金智塔的《古龙群侠传》问世了，卓越数码的《永恒的传说》等大陆研发的游戏问世了，显然，所有关注大陆游戏发展的人士不仅要问：当今大陆游戏水准如何，有无差别，差别有多大？为此，金智塔公司拟制了一份调查表随《古龙群侠传》发出。我们诚望关心和支持大陆游戏发展的业界人士和广大玩家给予评估以使我们不断总结，不断完善，不断提高。为答谢支持和厚爱，届时我们将调查表随机编号公证抽取一等奖、二等奖、三等奖、热心奖并分别给予电脑（奔Ⅲ）、PSⅡ、PS游戏机等奖品。（抽奖办法详见《古龙群侠传》游戏盒中调查表）

新世纪曙光已展现，《金智塔》人将一如既往，为国产游戏的研发和更上一层楼继续努力以不负众望。

金智塔《古龙群侠传》研发小组









STONE AGE 石器時代

网络游戏

全民普及化
网络RPG初登场！



"石器时代"是支持



网上收费系统的网络游戏。

逗趣可爱的造型



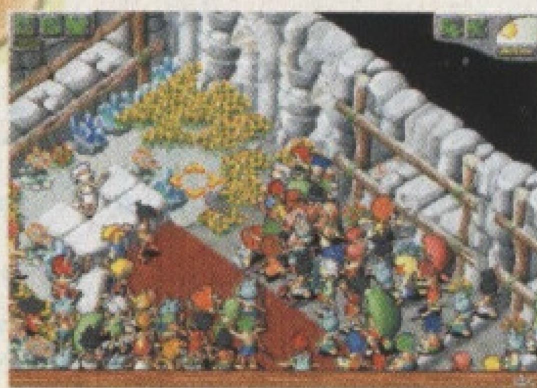
有别于你所熟悉的网络游戏里的英雄形象和残酷地战斗，《石器时代》带给大家的是完全轻松幽默的游戏方式以及可爱有趣的任务造型。你可以分别更换人物眼、鼻、口三个部分的造型，其中不乏暴牙、斗鸡眼等暴笑表情，如此一来就可以创造出完全属于自己风格的人物了。

宠物大作战



在《石器时代》中，最让人喜爱的莫过于自行豢养宠物的设定了。游戏一开始会拥有不同的宠物，而且在游戏中，遇到任何怪物都可以试着将其捕捉。这些被你捉住的动物，如果忠诚度不错的话，也可以让他们参加战斗。而它们会在战斗中慢慢提升能力。

友善的互动方式



《石器时代》最大的乐趣自然是与线上的游戏者互动并一同冒险了。你可以向其它游戏者提出挑战，也可以在村落的竞技场报名参赛。即使输了，也不必一切从头开始，因为，在这个世界没有"死亡"这件事，最坏的状况只不过是你的宠物降低忠诚度罢了。

¥29元

一月十二日
原始世界正式登场！

石器时代ICQ



当你在网上遇到其他冒险者时可以互相交换名片，以后上线时你都可以从名片里知道其他游戏者是否在线上，可以互相寻找或聊天，相当方便。



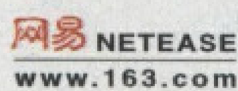
华义联合软件开发有限公司
朝阳区东土城路8号林达大厦6A/6F
话：(86)10-64220873/74
真：(86)10-64220875
专线：(86)10-64271064

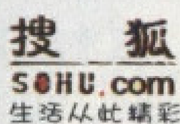
华义游戏网
ww.waei.com.cn

十大中文网站倾力合作。（排名不分先后）









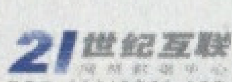














北京华义授权  北京智冠代理  广西金海湾电子音像出版社出版发行

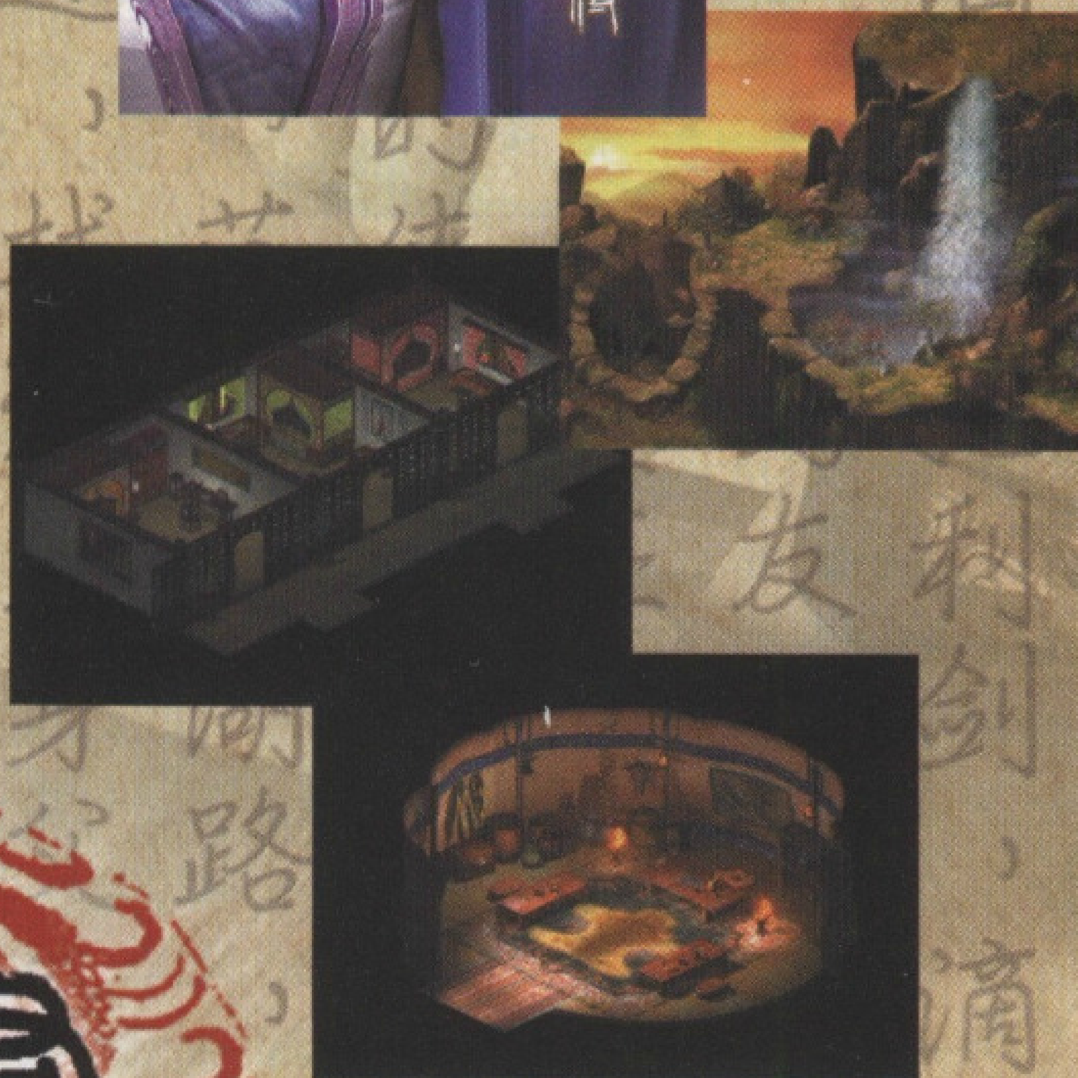
是英雄，是好汉，
古龙世界比比看！

《古龙群侠传》贺新春销售活

新春之际，为了回报广大玩家一年来对
智塔公司的悉心支持和关心，特举办
新春《古龙群侠传》有奖销售活动”。



1. 游戏上市时间：2001年1月16日，全
同步上市。各大软件专卖店、新华书
和书报摊亭有售,全国统一售价4CD6
2. 活动内容：凡购买正版《古龙群侠
的用户，在第一时间通关者（可将
画面以JPG格式发送到 comarket
na.com，以收到邮件的时间戳为准
将拷贝画面的软盘邮寄至本公司地
当地邮局发送时的邮戳为准。注：
均需将用户反馈卡寄回），前三名
得由金智塔提供的PIII电脑一台，次
将获得PS机一台。前100名均将获得
龙豪侠传》卡通书一套。是英雄，是
汉，古龙世界比比看！
3. 豪华版：《古龙群侠传》豪华绝藏
球共发行3000套,定价198元。超级
红木豪华包装，附送：碧血照丹青
一把,长20公分，精美全彩攻略本一
《古龙豪侠传》卡通一套。另送金智
闲软件、大中华销售联盟八折优惠
一张，凡在2001年内购买金智塔产
受八折优惠。同时，购买豪华版的
也可参加以上有奖活动。快快快！
收藏，终生独有！



古龍群俠傳

不归的侠客情
无尽的江湖路
绝世的剑侠
惊世的阴谋

本公司接受预定，并免费特快专递派
联系电话：0755-2075323-8008
传真：0755-2075323-8009
公司地址：深圳市福田区华强北圣廷
B座20楼
邮编：518028
收款人：王全心
注：汇款单请写清楚您的电话、地址、
联系方式及姓名



金智塔休闲软件

北京分公司
地址：北京市海淀区罗庄西里11栋504号
邮编：10088
电话：010-62029665

上海分公司
地址：上海市卢湾区东台路279号国际广场A1804室
邮编：200021
电话：021-53836604

重庆分公司
地址：重庆喻中区石桥铺南方花园A区国培楼1单元10-6
邮编：400041
电话：023-68627692


仙狐奇缘
一段诡谲多变的武林恩怨
一款精雕细琢的游戏大作
一部浪漫凄美的爱情故事
纠葛的爱恨情仇，人鬼仙的恋爱故事。
有趣的宠物饲养功能，可以养出各种不同爱宠。
分属金雷水火四种属性的宠物，各有不同性格，将伴玩家闯天涯。
真实性的日夜变化，人鬼妖世界更分明。
时间与环境的改变使敌人有不同能力，战斗更具挑战。
史无前例的超豪华3D剧场，似梦似幻历仙境。
北斗星工作室
智冠科技
金海湾




2000环球游戏新闻回顾

本刊记者/生铁

时间象灰尘一样，顺着泪水，从木偶的脸上滑落。就这样，一年竟又过去了。许多事情发生了，这使我们淡忘了另外一些事。好的开始相当重要，就象好的结局一样重要，当然了，结局总是完美的。就象我们年初时期盼过的那些游戏，一旦玩过了，也不过如此，“玩”这个词怎么听都不太正经，不象“生活”和“希望”那么让人自感崇高。

“信息爆炸”这个词听了多少年了，这两年来才有了切身的感受。互联网在生活中病毒式的蔓延足以深刻影响人们的思维方式——我这么说并不是认为大家的生活会象科学家早先描绘的那样，在科技时代中群体性地莫名兴奋，反倒觉得有时坐在显示器前的状态挺象80年代某些艺术家所预言过的一样。大量的、数以亿计的信息充斥着生活的空间。大量优秀的个人创作乏人问津，孤芳自赏，更何况“大量”本身就意味着贬值。快捷的联系方式反而加深了人对于宇宙真空和距离感的亲身体验。

其实我想说的不是这个。多年来我被电影式的思维（也没准是学校教育）给害了，干什么都要分出个好人、坏人，都要分出个正确和错误的结论。其实生活可能是个喧闹的场景，有点象庙会。黑压压的群众一人举一个糖葫芦，摩肩接踵随着人流向前涌，进了院子后一群群地被自动吸引到不同的地方——那地方可能是一个从嘴里吐针的艺人，可能是一个耍猴的场子，可能是一个臭豆腐摊，也可能是两个发生了口角动起粗来的男人。你要是赶得巧，没准还能看到两个面色阴沉的中年夫妇，拉着自己的孩子往庙门外挤。

记者从全年6000多条新闻里筛出来的都是些什么呢？这里有塞尤玛斯·麦克纳利这样的年轻人惨淡去世的消息，也有各大公司抢食奄奄一息的EIDOS的那种“动物世界”里才能看到的场景。你还能知道，不只是中国把电脑游戏看作海洛因，美国人也有着相同的疑惑，只不过他们的行为受到了太多宪法的限制，不能学着泰国那样给id公司断了水电煤气。看到韩国总统参加游戏大展，你也不必有想法，这不代表他也鼓励自己的孙子玩游戏，只是因为资源匮乏的国家往往靠这类行业发展经济。当然了，塞尤玛斯要是不死，可能若干年后也会象约翰·卡马克那样对自己的合作伙伴感到厌倦，或者象理查德·加利奥特那样黯然离去。除此之外的一切都是美好的。游戏本来就应该很轻松，很休闲，再假装互相扔点臭鸡蛋和西红柿什么的，就是完美了。



记得GREG曾经对我说过，要想做一个正经、正义或一身正气的人，是要付出代价的。后来，在地铁里，我看见一张张纵欲过度的脸。

1月

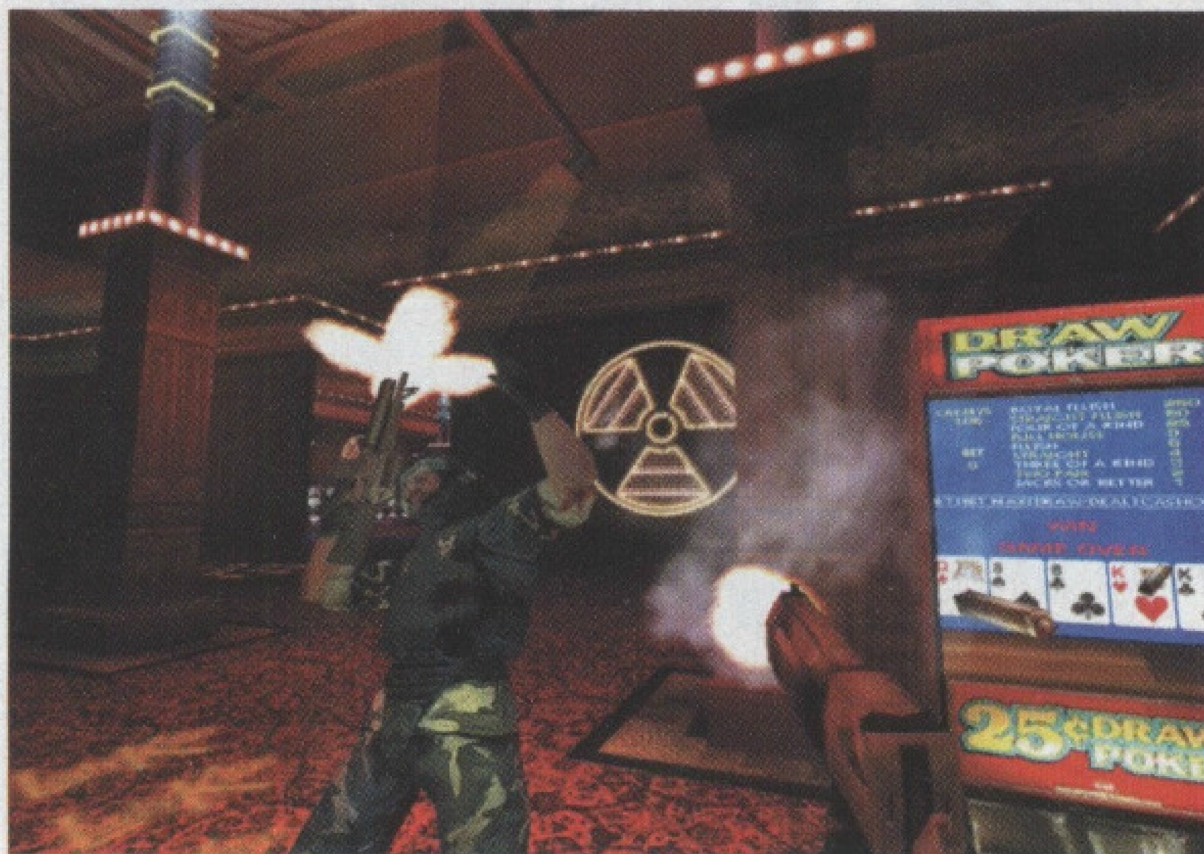
2000年玩家最期待产品诞生：网络游戏零售站点Gamestop在月初公布了玩家票选的本年度最期待电脑游戏排行榜，名列榜首的产品有：DiabloⅡ、Team FortressⅡ、Final FantasyⅧ、The Sims、Soldier of Fortune、Messiah、Duke Nukem Forever、Vampire the Masquerade、Daikatana。

GT互动公司被收购：Infogrames公司以1亿3500百万美元的价格将GT互动公司收购。其早先签订的若干第三方开发许可证协议也将归Infogrames公司所有。GT互动公司1999年第三财政季度共亏损1亿1800万美元。

游戏暴力报告出台：自连续几起校园枪击案发生之后，人们开始重视起游戏中的暴力问题。美国“媒体与家庭研究协会”对美国13个州的53家零售连锁店进行了调查后公布了1999年度报告书。该报告书声称，在调查的过程中发现了许多向儿童推销和出售“成人”和“10岁以上”级别游戏的现象，“令人不安”。

“维真”遭收购：法国出版界巨人Titus公司本月收购了Virgin公司50.1%的股权。根据美国投资法规定，该公司将获得对Virgin的绝对控股权。

Midway公司爱恨交织：Midway家庭娱乐公司得到了芝



加哥市民赠与的200万美元，目的是鼓励该公司继续留在这个城市。Midway公司已经在芝加哥待了57年，目前提供着700个就业机会。但是许多教会团体认为公共资金不应投给像Midway公司这种制作《真人快打》（Mortal Kombat）的暴力游戏公司身上。

“独立游戏节”大奖揭晓：“独立游戏节”（Independent Game Festival）的裁判公布了包括《种子》和《梦幻坦克》在内的获奖游戏名单，这些作品将参加2000年3月举办的“游戏开发者大会”（Game Developers Conference）。“独立游戏节”的参赛对象是来自世界各地的独立游戏开发工作室制作的游戏。

Cinemaware东山再起：Amiga和Nintendo游戏机平台上最杰出的游戏公司Cinemaware在沉寂多年后决定进军PC游戏平台。他们将开发《皇冠护卫者》（Defender of the Crown）、《它来自沙漠》（It Came from the Desert）等经典游戏的续作。

《半条命》新加坡遭禁：新加坡审查委员会日前宣布了禁止销售Valve公司的FPS游戏《半条命》（Half-Life）以及与之相关的所有第3方产品的禁令，原因是这些游戏包含有太多的暴力成分。在当地玩家长达一个月的请愿之后，政府又撤消了这一禁令。

2月

《模拟人生》上市：由Maxis开发、EA出版的另类模拟游戏《模拟人生》（The Sims）2月4日在全球正式上市。它以前所未有的模拟方式、简洁而又丰富的内涵而引起全球玩家的关注，上市两个月后便在全球范围内销售出100万份。

“狼穴”将有续篇：Activision公司宣布将出版《德军司令部3D》（Wolfenstein 3D）的最新续集——《重返德军堡垒》（Return to Castle Wolfenstein）。《德军司令部3D》是id公司1992年开发的游戏，被公认为FPS类型游戏的鼻祖。



布莱恩·雷诺德斯告别Firaxis：和席德·梅尔一同创建了Firaxis游戏公司的布莱恩·雷诺德斯自愿离开了该公司。此前他曾是《恐龙》（Dinosaurs）和《文明Ⅲ》（CivilizationⅢ）的首席设计师。1个月后他组建了Big Huge游戏公司。

Cavedog关门大吉：GT互动公司在被Infogrames公司收购后不久，便宣布关闭了Cavedog工作室。Cavedog工作室关闭后，其《横扫千军》系列的后续作品的命运都成为了未知数。

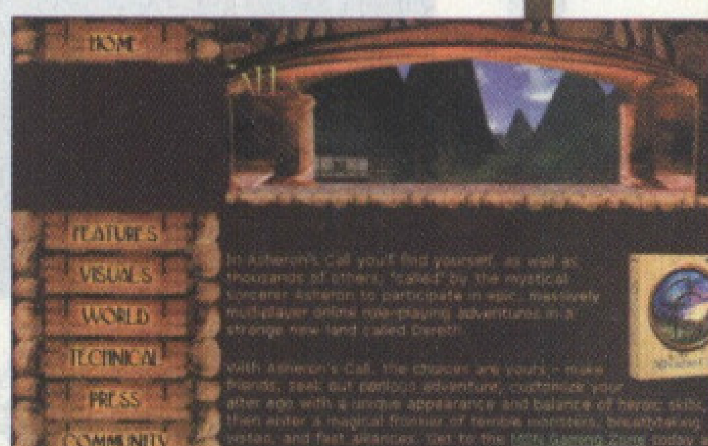
EA收购“梦工厂”：电子艺界公司收购了由大导演斯蒂文·斯皮尔伯格创办的“梦工厂”（DreamWorks）互动公司。梦工厂互动公司将成为电子艺界公司的全资子公司之一。

3月

X-Box秘密揭晓：微软公司董事会主席比尔·盖茨终于在“游戏开发者大会”上揭开了X-Box的面纱，关于它的传闻已经延续了6个多月。它的问世使索尼公司、世嘉公司和任天堂公司又多了一个强劲的竞争对手。EA、Infogrames、Eidos等各大公司对X-Box的现身同声喝彩，并声称将开发基于该平台的新游戏。



三千美元买卖人口：在eBay网络拍卖站点上，Origin公司出品的大型网络角色扮演游戏《艾莎龙的召唤》（Asheron's Call）中的1名等级66的弓箭手以令人吃惊的3000美元的价格被人收购。



《梦幻坦克》之父辞世：年仅21岁的程序师塞尤玛斯·麦克纳利（Seumas McNally）于2000年3月21日因何杰金氏病而离开了人世。他开发的包括DX-Ball Ⅱ和Particle Fire在内的大量共享软件都是在与病魔的抗争中完成的。《梦幻坦克》是他最后一部作品，它夺得了本年度的“独立游戏节”全场大奖。

《命运战士》宣告完工：由Raven软件公司制作的FPS游戏《命运战士》（Soldier of Fortune）于3月28日上市。这款游戏的独特引擎将游戏的血腥暴力提升到了一个新的层次。

“GameStock 2000”拉开序幕：微软公司一年一度的“GameStock”大会在西雅图拉开序幕，微软公司在会上向世人公布了一系列最新的硬件和软件产品，其中包括“疯狂赛车”系列的最新作品Midtown Madness Ⅱ和Motocross Madness Ⅱ。

东京电玩大展开幕：由日本电子娱乐软件协会主办的2000年东京电玩大展（TOKYO GAME SHOW 2000）于3月31日在日本千叶县幕张国际展示场开幕。这是日本游戏界一年两度的盛会，一般都在春、秋两季举行，它是日本游戏业界的最重要的展示之一，是各大厂商发表新机型和公布新作的好机会。

4月

UO之父弃子而去：“创世纪之父”理查德·加利奥特即将离开15年前他亲手创建的游戏公司——Origin Systems公司，原因是EA为该公司注入了1600万美元资金后，认为将这些“宝贵的资源”投入到理查德·加利奥特计划开发的《银河飞将》（Wing Commander）

和《银河私掠者》（Privateer）等续集的开发中是“不明智”的。这些开发计划均被取消。但是公司声称这将不会影响《网络创世纪Ⅱ》的开发进程。UO注册玩家数在这个月达到了15万人。

暴雪公司人才流失： 4月18日，游戏设计师迈克·奥布莱恩、帕特·维亚特、杰夫·斯特莱恩和斯迭戈·海德



伦德离开暴雪公司，他们曾一同负责过WarCraftⅡ Diablo和Starcraft等游戏的开发工作。他们3人将组建一家新的名为Triforge的游戏公司。而《暗黑破坏神2》的设计师斯迭戈·海德伦德则成立Full-On娱乐公司。

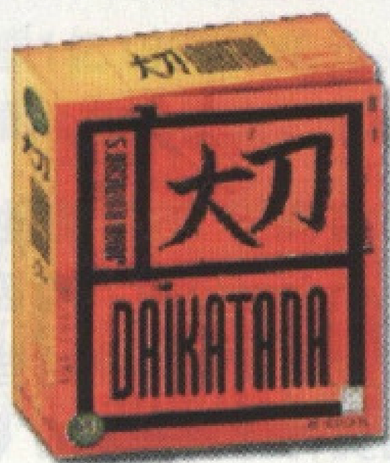
尚洋解体： 4月6日，尚洋电子宣布解散其多媒体部并自此退出电子游戏制作业。从这天起，它命运多逆的生命成为了历史。

奥世牵手Eidos： Eidos公司日前宣布同北京的中国游戏开发商奥世（Overmax）工作室签订出版协议，负责在中国以外的地区出版发行即时策略游戏《傲世三国》（Three Kingdoms：Fate of the Dragon）。Eidos公司对这部游戏十分重视，决定将其翻译成10余种版本，在2001年初全球统一发售。这是大陆游戏产品迈入全球主流游戏界的第一步。

5月

E3开展： 新一届电子娱乐产品展览会于2000年在美国洛杉矶开幕。此次E3大展中有2400多部电脑游戏新作亮相，它们代表了当今游戏世界发展的主流方向。值得一提的是，在这届E3上，《傲世三国》成为Eidos公司展台上的重头作品。

韩国也办游戏展： 第一届韩国电脑游戏展“GAMEX 2000”自5月1日至5月7日在汉城Yoido展览中心举办。韩国总统金大中将于“GAMEX 2000”大会的开幕式上致开幕词，宣布要将电脑游戏业作为一个主要产业进行扶持。



《大刀》上市： 由约翰·罗梅洛负责开发的第一人称射击游戏《大刀》（Daikatana）终于在5月22日正式上市，它是离子风暴工作室成立以来第一部独立完成的游戏作品，也是约翰·罗梅洛自《毁灭战士》和《雷神之锤》后的4年多时间内的鼎力之作，而事实证明这也是一部失败的作品。

“Looking Glass”关门大吉：《神偷》（Thief）系列和《无限飞行》（Flight Unlimited）系列的开发者Looking Glass工作室关闭，以上两部作品的后续项目也被取消。其关闭原因是“财政上的窘境”。

6月

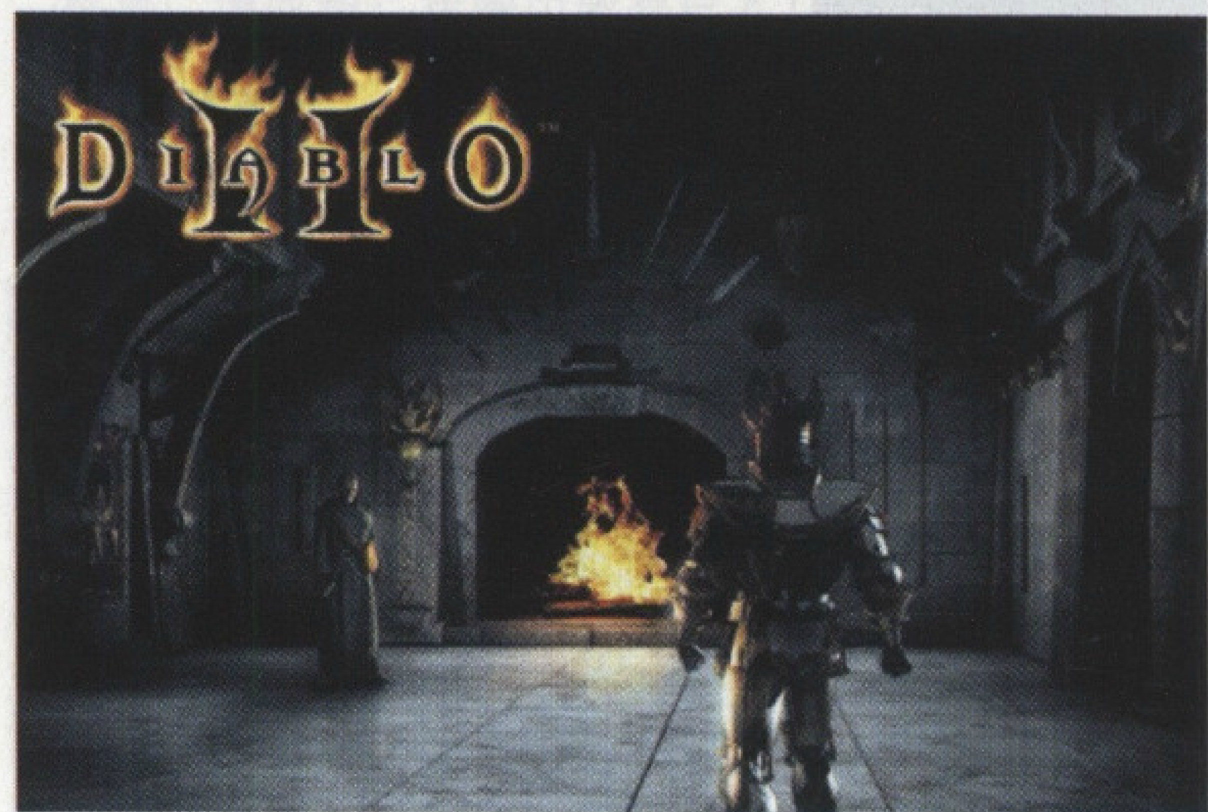
id内部硝烟浓： id Software公司仅存的数位创始人之一约翰·卡马克日前宣布，id公司将为《毁灭战士》（Doom）系列开发续集。他还公开痛陈了id公司内部的各种冲突和斗争。在id拥有50%股份的雅得里安·卡马克和凯文·克劳德坚决反对为《毁灭战士》开发续作，在两人被迫接受该项目后，出于报复心理，竟解雇了QUAKE系列的主要建模师保罗·斯蒂德。

Verant遭吞并： 索尼图片娱乐公司宣布收购网络游戏开发商Verant互动公司。该公司主要业务为开发并销售互联网游戏，曾出品过《永恒的使命》（EverQuest）、《塔纳拉斯》（Tanarus）等大型网络游戏。

游戏包装将制定统一标准： 代表互动娱乐零售业的商业机构“互动娱乐商业协会”（IEMA）宣布，他们将促进个人电脑游戏零售产品的统一包装标准，因为“娱乐业的其它两个部分电影和音乐都具有各自的标志性格式，游戏也应如此。”

CGDA易名： “电脑游戏开发者协会”（CGDA）董事会日前宣布将该协会的正式名称改为“国际游戏开发者协会”（IGDA）。该协会是一家独立的、非赢利性的专业机构，目的在于针对游戏创作开展教育、培训和商业服务等各种活动，以促进游戏的艺术化进程。

暗黑破坏神重现江湖： 万众瞩目的《暗黑破坏神Ⅱ》

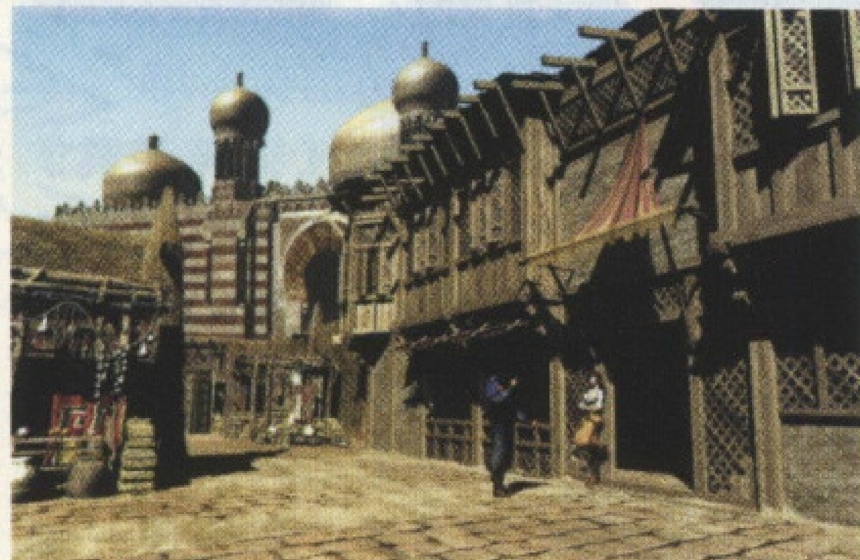


（DiabloⅡ）6月28日正式上市。1个月后销量便突破100万套。其前作发布于1997年，在全球范围内共售出200多万份。值得一提的是，其盗版软件比正式版提前2天上市。

“电子海洛因”风波兴起：5月9日，以《光明日报》题为“电脑游戏——瞄准孩子的‘电子海洛因’”的一系列报道为导火线，全国集中展开了电子游戏经营场所的专项治理行动，并引发了全社会的思考和争论。

7月

“经典游戏博览会”7月举办：2000年“经典游戏博览会”于7月29日在美国拉斯维加斯的Plaza大酒店开幕。希望重温旧梦的玩家再次触摸到雅达利、苹果Ⅱ、Intellvision和Odyssey等古老的游戏平台。



网络游戏风靡全国：自本月初开始，将近5家台湾公司及1家韩国公司均带着自己的网络游戏进入大陆市场，大陆厂商也纷纷制作各自的网络图形游戏，预计将在2001年初形成激烈的“网络大战”。

8月

Red Storm遭收购：法国Ubi Soft公司以5000万美元的价格收购了《彩虹六号》（Rainbow Six）系列的缔造者红色风暴公司。收购之后，其下属的某些工作室将被关闭，某些开发作品也将面临被取消的命运。

9月

欧洲电脑商贸展开幕：9月3日，被誉为“欧洲E3”的欧洲电脑商贸展览会在伦敦开幕，同E3大展一样，它的主要目的是为开发商、出版商和媒体记者提供一个交流的机会，因此并不对公众开放。

EIDOS引发收购风波：自从Eidos互动公司宣布将出售自己的所有股份后，EA、Microsoft、Infogrames和Havas等游戏巨头均准备收购它。Eidos公司1个月后却声称他们并未认真考虑过出售公司股份的问题。他们目前正在开发数款新的《古墓丽影》系列游戏。这一风波持续了4个月。该公司9月30日公布了第二财季财务报告，该季度公司税前亏损为8910万美元。

10月

马来西亚禁止街机游戏：10月4日马来西亚政府宣布，本国的所有街机游戏厅必须在两个月内停止经营，原因是游戏中所存在的上瘾及赌博等问题。马来西亚警方不但对各游戏中心进行了突击检查，还切断了某些地方的非法电子街机经营场所的水电供应。

Eidos开发WAP游戏：Eidos公司宣布将发布其第一款WAP游戏《黑道枭雄》（Gangsters），WAP（无线应用协议）是为移动电话与互联网或其它电脑设备之间的通讯而设定的开放性的全球标准。

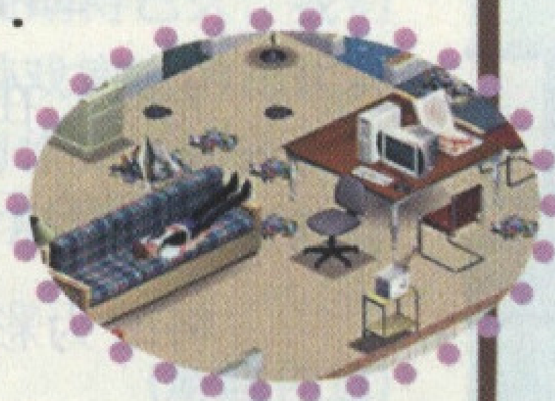
“红色警报”拉响：Westwood工作室在意识形态上有严重不良倾向的即时策略游戏《命令与征服——红色警报Ⅱ》(Command & Conquer: Red Alert Ⅱ)10月25日正式上市了。该游戏以苏联入侵美国为假想背景，严重歪曲了社会主义阵容的形象。



11月

Microprose网站被黑：Microprose游戏公司的官方网站遭到一个自称为“非法黑客集团”（DHC）的组织的袭击，公司页面的内容全部被删，只留下一首题为《我放弃了》的小诗。

威尔·赖特获Invisionary大奖：在11月10日在美国旧金山开幕的NewMedia Invision 2000大会上，Maxis游戏公司“模拟”系列游戏的创始人威尔·赖特被推选为本年度的Invisionary奖得主。该奖主要授予那些对数码互动产品的制作、包装和运输作出过革命性贡献的人。



12月

微软公司胃口大开：微软公司收购了Digital Anvil工作室和Midway等多家公司。其中前者的项目《自由枪骑兵》（Freelancer）取消开发的消息引起了玩家的强烈反应，微软公司得知此事后立刻宣布《自由枪骑兵》将不被取消。

“毁灭公爵”换了东家：Take Two互动公司日前宣布从Infogrames公司手中收购《毁灭公爵》系列游戏的出版权，收购的内容包括6款已发布的《毁灭公爵》游戏的PC、游戏机版本，以及延期已久的《永远的毁灭公爵》(Duke Nukem Forever)。在今年的E3大展上，该游戏的再度缺席使人们对它的开发状况产生了怀疑。



烽火传书



当你拿到手中这本杂志的时候，时间应该已经转到21世纪了。在这新的100年里，人们要做的事情可多呢：要维护世界和平、要改善生态环境、要开发新能源、要实现四化、要根除爱滋病（很流行哦）……不要以为这些问题离自己很远啊，其实就在身边，只是你不太关心罢了。就说现在手上的这本杂志吧，对你来说可能仅仅是一个消遣，而我们一直都把它看得很重，因此，编辑部决定暂且将上述诸多世界性课题放下不管，而优先致力于杂志的改版工作。

也许是因为“前线地带”这个名字取得就不安分，所以便充当了“维新派”的先锋。在尘芥堆中挣扎了大半辈子的“前线地带”终于要枯木逢春啦！以后，大家看到的不会再是整页的文字介绍和模糊不清的“1寸免冠照片”，整个“前线地带”将改为彩版，尽力追求图文并茂的效果。新游戏的介绍不再局限于1页1篇文章的形式，而统一编入“烽火传书”，从此摆脱那种连身高都要限制的“军队生活”。

说实在的，不知道会不会有怀念旧风格的读者，如果有，我会很感动，只要有机会，我想和你抱头痛哭一场，然后在悲伤之余告诉你，你已经过时了。其实，每一次变革都会伴随着些微苦难（好在有苦难也不是读者的），不过苦难很快就会被变革带来的喜悦淹没。对我而言，只是旧的工作格式须要改一改，但当看到其它黑白栏目的时候，我常常会为“彩页”的特权而沾沾自喜呢。

现在回过头来想一想，我们所做的一切和那些世界性课题并不矛盾：看杂志的人多起来，打仗的人自然就少了；收藏杂志的人多了，扔杂志的就少了；至于新能源嘛，我想，读者多起来后，也许可以利用他们发电（嘿嘿）；实现四化？我们正在做啊；至于爱滋病，编辑部实在是帮不上忙了，不过，至少我们没有助长吧。

异带英雄 Anachronox

游戏类型：角色扮演
制作：Ion Storm
发行：Eidos

和《突出重围》一样，Ion Storm的下一款游戏《异带英雄》也有一个令人奇怪的名字，它是游戏资深设计师Tom Hall的杰作，这是一款有着科幻小说风格的角色扮演类游戏，里面充满了奇异的人物。最近我们收集了这款游戏制作情况的第一手资料，并整理了一下，写下了这样一篇游戏前瞻。

Sly是一个私人侦探，他最近负债累累，需要马上偿还，得尽快找到一份工作。在漫无目的的寻找中，他毫无知觉地陷入了一个揭开古代外来文明的秘密任务之中。任务的目的是要揭开神秘内幕，这直接关系到是否最终能把银河系从毁灭的命运中拯救出来。



游戏的情节开始于一个名叫Democratus的行星，在那里依靠投票选举决定每件事情，这个星球遭到一个蜂拥而至的昆虫种族的袭击，它们来势汹汹，Sly和他的伙伴们将负起责任，拯救这个行星。

玩家要扮演一个飞行员的角色，驾驶战机穿过一系列弯曲隧道，在找到敌人的大头目之前，一路上要干掉许多入侵的机器人。射击时你有多种武器可以选择，在隧道中飞行的路程也是不相同的，这样的游戏设计安排非常有趣，同传统角色扮演游戏有着明显的表现。

游戏采用了《异带英雄》的特有脚本语言来编程，公司声称游戏的声音制作和脚本编程都已完成了相当一部分。如果你想亲自动手在游戏中创造乐趣的话，你可以用编辑器和其它工具来实现这个目的，编辑器大概在游戏发行的时候会附带发行。《异带英雄》看上去像一个可以由编剧和电影导演编织的一个梦想。

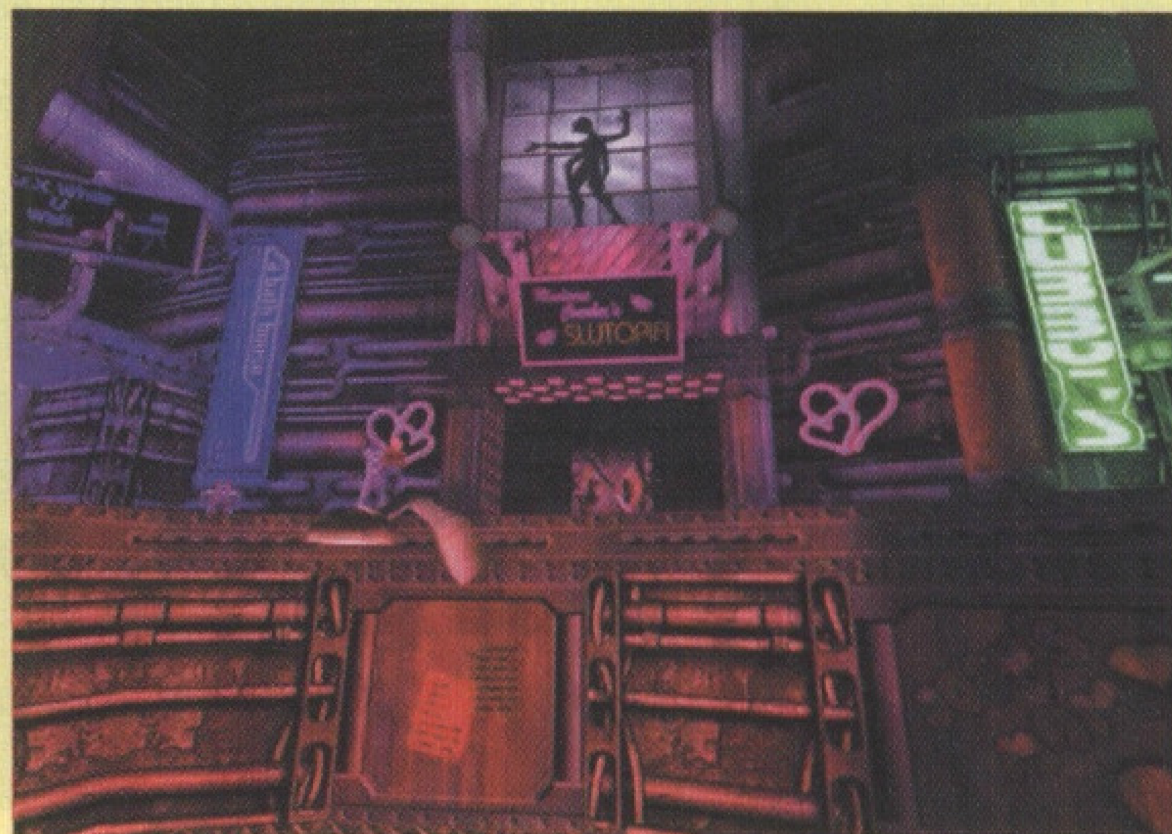
无可置疑《异带英雄》是一款创意奇特的游戏，它已经快要制作完成，估计在2001年2月正式发行。Ion Storm正式发行这款游戏的同时，还将在网上发布可以下载的游戏关卡，外加一个庞大的任务包，多增加了一半的游戏情节。这些工作大部分都已经完成，新的地点和角色将会在游戏中出现，带给你一份惊喜。

对于整套游戏，游戏迷们已经期待已久，我们希望知道游戏是否能在后几个月游戏完成时正式发行，它是否能够继续Ion Storm制作公司的光荣历史，创作出一款象《突出重围》那样受欢迎的游戏。

(游园创意)

编者按：

不好意思，游戏名称是自己取的，原文实在翻译不出来。本来想取个港台味儿浓一点儿的，比如《××总动员》、《××战将》什么的，但最后想想还是算了，因为在我的印象中，没有什么比“英雄”更惨烈的了——我喜欢惨烈的。



银河英雄传说V

游戏类型：策略
制作：大宇
发行：育碧

《银河英雄传说V》的中文版已经面市了，关于五代的画面和音效，毋庸置疑，是相当优秀的。和游戏寿命息息相关的游戏系统和构架则采取了不同于以往作品的全新设计，我们在叹服制作人员的创新精神的同时，也不得不承认的是这一系统远未



到成熟的阶段。

《银河英雄传说V》号称是革命性的一代，完全颠覆了以往这一系列游戏所秉承的战略类型，而是转为类似《英杰传》或者是《兰古利萨》的战役式战棋类。这一点设想我认为是不错的，采用强制情节发展的战役模式要比自由度高的战略模式更能体现原著的精华。

制作者的用意很明显，就是摒弃内政与战略规划，使玩家将心思完全放到战术的运用上来，这也是战棋类游戏的原则所在。然而理想与现实毕竟还有一段距离的，制作者在设计五代系统时很明显是带着疑惑与彷徨的，不敢有大的发挥，这使得很多闪光的设定未及展开便稍现即逝。

虽然《银河英雄传说V》有着诸多的缺陷，但是瑕不掩瑜，游戏整体上仍旧显示出了良好的平衡感。舰队速度、阵形选择、攻击判定等事关游戏耐玩度的设定相当真实可信，绝无三代中一次齐射灭掉上万舰只、四代中几个回合跑遍整个星系的夸张，算得上是比较贴近原著设定的一代。对于一个铁杆银河英雄的拥护者来说，没什么比忠于原著更令人满意的了。

更值得称道的是，关于几条原创的支线情节，编剧看来也是煞费了一番苦心来讨好玩家。不仅分支情节的选择都是小说里未能实现而让读者万分遗憾的情节，比如说巴米利恩会战中，玩家就可以抢在特留尼西特停战令之前，将莱因哈特干掉。而且对于分支情节的描述也非常真实可信，让人有种“啊，的确有可能如此”的印象。最好的例子就是关于吉尔菲艾斯的情节，如果可以成功地让吉尔菲艾斯逃过安森巴哈的毒手，他就会一直出现在之后的战役中，最后的结局就变成了他取代罗严塔尔成为新领土总督，与安妮罗杰结婚，并且在海尼森蜜月期间被地球教徒所暗杀……比起《曹操传》里孔明变成大魔王的搞笑结局，已经算得上相当尊重“历史”了。

《银河英雄传说V》是个奇怪的矛盾综合体，既有令人无法忍受的毛病，也有令人欣喜万分的优点，仁者见仁，智者见智，究竟这个游戏如何，还有待各位自己判断。但有一点可以肯定，那就是：忠实的玩家会一如既往地对这个系列支持下去，毕竟，这是《银河英雄传说》呵！

(上海 马力)

编者按：

抛开游戏本身不谈，我一直很佩服《银河英雄传说》，它是一个靠想象生生编出来的东西，一片广阔的宇宙，两派强横的势力，几个没边儿的英雄……都让我无话可说。但我一直奇怪，为什么日本人编故事总喜欢给人物取德国名字呢？



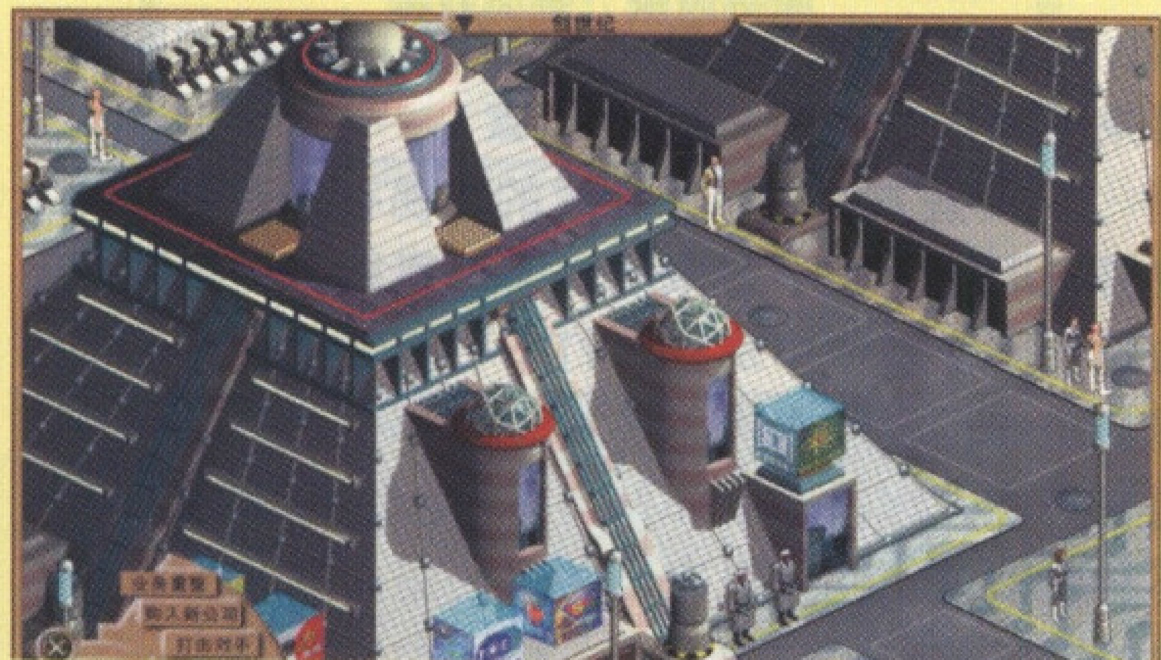
创世纪之企业王国

游戏类型：模拟经营
制作：U&P Interactive
发行：育碧

以商业经营为题材的游戏似乎并不多见，即使那些对游戏了解较多的老鸟们能数得出的也就是《中关村启示录》、《模拟西餐厅》等少数几个作品。况且，上面列举的这些游戏往往只是描述某个领域的经营，《模拟西餐厅》当然只是管理你的餐饮企业，而《中关村启示录》则更倾向于高科技企业。你想尝试更多的商业经营类的游戏吗？你想叱咤风云，成为商业战场上的佼佼者吗？那么，现在介绍的这个游戏就值得您尝试。

《创世纪之企业王国》（以下简称“创世纪”），是由香港无线电视台和香港汇智公司（U&P）共同制作，其背景是一部电视连续剧—剧名就叫做《开创世纪》。估计现在你已经可以在中央8台上看到这部电视剧的播出。

原以为游戏会直接让玩家扮演游戏中的主要人物，依照剧中的情节发展在房地产领域大展拳脚。不过进入游戏后发现“创世纪”中的商业范围和规模比想象中的大得多，除了房地产和基础建设外，



还包括网络、通信、软件、零售、机械、金融、运输、餐饮、医疗、娱乐等众多行业。

在游戏方式上，“创世纪”与传统的商业经营游戏有所不同。尽管都是通过竞争扩展自己的公司，然后吞并对手，不过“创世纪”将商业战场简化为双方管理、技术、宣传3方面的对抗，领导者的能力以及本企业的经济实力决定了你在“战斗”中是否能取得胜利。“创世纪”采用了一种掷骰子的方式来决定每次冲突的胜负。当然，掷骰子并不意味着你只能听天由命，只要己方领导者能力出众，企业势力雄厚，那你就等着对手“割地求和”吧……

游戏是反映生活以及表现生活的一种手段，而“创世纪”这个游戏所表现的是商业社会的掠影。你可以在其中考验自己的商业头脑和管理才能，尝试创立自己的企业。选择每个人物开始游戏，都会获得一笔创业资金，于是你就可以从最初的一家公司起步，获得盈利后进而扩大集团规模，吞并对手的企业。

尝试这个游戏一段时间后，笔者对它也有了大致的印象：虽说不是独创，不过“创世纪”的模拟商业经营类题材还是比较有特点的；在游戏内容上，与同名电视剧结合在一起，让玩家能够扮演明星，体会剧中人物的创业历程，这点还是相当有吸引力的；比较失望的是“创世纪”没有多人联网游戏模式，据说制作公司会开发一些补丁，使得玩家们可以通过网络进行竞争。



（北京 老鬼）

编者按：

义务，这就是我们的义务，我们要忠实地介绍各种游戏。我既不看香港肥皂剧，也没耐心去模拟经营，既然玩，就要玩个痛快的，比如下面的这款《铁血联盟Ⅱ》的资料篇。



铁血联盟Ⅱ—未完成的交易
Jagged Alliance:Unfinished Business

游戏类型：策略
制作：Sir-Tech Software
发行：Interplay

新一代的玩家恐怕很难想象铁血联盟系列在当年的影响力了，去年夏天发行的《铁血联盟Ⅱ》堪称战术游戏的经典之作，而更早先的一代即使到了今天也同样是爱好者们津津乐道的话题。然而在二代的成功之后，制作组Sir-Tech沉寂了近一年半，才在今年年底发布了任务包的发行计划。当年的经典，现在再次登场，反应会如何呢？即使抛开前代忠实拥护者的身份来看，我仍然相当地看好它。更何况对于电脑游戏而言，所谓的忠实玩家，实在是很难用常理来衡量的一群人啊。

现今战术游戏流派的数量似乎与它们的质量不成比例：几部经典系列在前作的大成功后就毫无下文了，比如说《幽浮》（X-Com）系列，而其它很有希望的新作，包括《幻影守望者》（Shadow Watch）和《自由岭》（Freedom Ridge）则跳票不止。看来在短期内我们只能指望这个任务包来填补这中间的空白了。

新作将继续二代的结局，从新回到那个我们曾经为之流血奋战的Arulco。对于那些不太了解前作的玩家，建议各位尝试一下扮演雇佣兵的体验，即使以今天的标准来看，这个一年多以前的游戏仍然属上乘之作，同时熟悉一下这个有点复杂的背景故事。

回到这个任务上来。前作的情节就不再复述了。在上一次Arulco内战结束后，两家垄断公司Ricci Mining和Exploration就被取缔了在Arulco开采



银矿的资格。之后，它们撤退到了邻近的Tracona，并以此为基地展开对Arulco的进攻。玩家将以佣兵首领的身份加入战团，肩负着找到并摧毁Ricci Mining位于Tracona基地的任务。新作在原作基础上将加入10位新角色和一些新增武器装备。

如同流行的做法那样，玩家也可以从前作《铁



血联盟Ⅱ》中引入人物。假如玩家这样做，那么旧人物的物品将消失，但他们的属性和技能等会被沿用下来。这样一来，老玩家在新游戏中将具有更高的技能等级，这可能对游戏的平衡性造成一定影响，但由于《未完成的交易》中游戏难度的提高，这种不平衡性将大为减弱。

整个游戏的战术层面并未有重大改变，但在《未完成的交易》中，一些细节将作出适当的修改以使得游戏更容易进行。由于原本图形引擎所采用的等轴透视视角造成的缺乏图像深度感的问题，玩家在进行游戏时很难直观地判断出纵深方向的距离，而在未完成的交易中，将加入几项新的图象效果来消除这一问题。

从某些方面说，未完成的交易在游戏开放性上有所减弱了。整个游戏的线索更直接，更单线化。你将不再像前作中那样，打下一座城镇，然后训练民兵防守，休整后再向下一个目标进攻。在未完成的交易中，你得一鼓作气地杀到最终目的地。你将不能再训练当地平民充当防御力量，你也不再从遍地的银矿收益中收集军费。而同时玩家也不必再多考虑城镇平民的忠诚度等问题，也可以不管当地居民死活了。忘掉那些关于佣兵生活的浪漫故事吧，当一个只关心杀戮和交易的佣兵——这种冷血的感觉真是酷极了！

从跨度来说，《未完成的交易》比起前作要小得多了，但其中仍然有许多令人兴奋的东西。整个游戏将包含20个全新的区域，每一个都完全保证了前作中战场地形结构设计的品质。同时，由于季节

的缘故，《未完成的交易》 中将第一次出现雪地场景，配上鲜红的血迹……遗憾的是，即使到了网络化非常普及的今天，《未完成的交易》仍然无法支持多人游戏模式（传闻在《铁血联盟Ⅲ》中将出现这一功能），这不能不说是一大缺陷。当然，这种以回合制为基础的战术游戏在单人游戏中也能够找到足够的乐趣。

《未完成的交易》预定于本月底前后推出，而目前发布的测试版已经相当完善。恰好国内代理的《铁血联盟Ⅱ》也刚刚上市，期待着借机会，国内玩家能够进一步了解这个被埋没的经典。

（黑龙江 祝佳音）

编者按：

被埋没的经典吗？其实很多啊，象《猴岛小英雄》、《龙与地下城》啊什么的，在国内都没有太大的生存空间，和它们比起来，《铁血联盟》已经算是“温饱”了，可能是因为它没有多深的文化背景并缺少幽默感吧。

巫术Ⅷ Wizardry 8

游戏类型：角色扮演
制作：Sie-Tech Software
发行：N/A

从486时代起，就有一款经典的RPG系列游戏在游戏史上占据着非常重要的地位，从第一代到第七代，始终拥有无数追随者，那就是《巫术》（Wizardry）。《巫术》也是一个AD&D游戏，同样发生在那个剑与魔法的世界里，英雄们于乱世中挺身而出，拯救世界。但是这个优秀的系列沉寂了太久，以至于许多新玩家都已经不知道它的存在了，只有那些铁杆的巫术迷一直在默默地等待——《巫术Ⅷ》，期待它有石破天惊的那一天。



可以说，《巫术Ⅶ》曾经是，现在依然是一个完美的RPG游戏，我知道这么说很绝对，但是玩那个游戏的时候真的如同在读一部伟大的史诗。在那里，英勇的十字军战士似乎已经完成了他们的使命，因此《巫术Ⅷ》更显得值得等待。最新的续作由《巫术Ⅶ》的原班人马进行开发，凭借其原有的开发经验，游戏质量是毋庸置疑的。借助全3D引擎和庞大的角色阵容，《巫术Ⅷ》将是RPG游戏史上的另一个里程碑。

对于游戏本身，开发小组竭尽全力建立了一个梦幻般的游戏世界，一个接近真实的游戏环境。游戏具有一条史诗般的故事主线，当然还有无数的分支。但是和以往的传统游戏不同，这一次不仅仅只



有你的队员才是中立派，你需要竞争。游戏并不要求你完成所有任务，不过你的所作所为会对游戏的进程产生重大影响，因为你扮演的角色带有一些外来种族的血统，你对游戏发展的影响会自始至终地贯穿于整个历史。从中可以发现，《巫术Ⅷ》在某种意义上也是对于传统纸上骰子游戏的一种回归。

游戏角色是RPG的核心，包括主角的伙伴和NPC。《巫术Ⅷ》的角色创造系统也得到了改进，在总结了以往系列的经验教训后，对原有的角色进行了过滤。同时增加了一些有趣的新特性，包括对队员性格的重新定义。游戏中的人物具有自行进化发展的个性，这样不仅你遇到的人物会发生改变，就算是那些没有出场的人物也会由于你曾经做过的事而受到影响、改变态度。如此详细的结构还是第一次出现，仿佛电脑成为了一个旁观者，这一切的实现还得受到技术上的限制，但不管怎样，《巫术Ⅷ》做出了勇敢的尝试。

游戏中的打斗场面是在地图上直接表现的，开发小组声称你可以将3D的敌人撕成碎片，同时不违反传统的《巫术》战斗系统。怪兽不再长时间地飘

浮在空中，它们的人工智能得到了飞速提高，当它们判断出双方力量强弱以后，还会对你进行围攻，否则就作鸟兽散，不会傻乎乎地聚在一起等你屠杀。



在《巫术Ⅷ》面市之前，一切消息都显示了它的卓越不凡，也许只有玩过了才会发现其不足，但是至少目前在巫术迷的心目中它是一个完美无瑕的美丽神话，让我们共同期待吧。

（游侠创作室 HAPIII FATBOY）

编者按：

又是一个埋没的经典，我想在国内不会有正式的代理吧，毕竟市场不看好的游戏是不会引起商人的注意的。就好象丝绸被阿拉伯人传到了欧洲，而儒学留在了中国（当然，本人并不完全赞成儒学）。

要塞 STRONGHOLD

游戏类型：策略
制作：FireFly Studios
发行：G.O.D.

《要塞》的背景处于公元1066年到1400年，当时的城堡式建筑已经达到了一个新的顶峰。游戏制作者确保了《要塞》在历史方面的精确和真实表现，特别强调了玩家对城堡的建设。游戏每关的开始玩家仅能得到一些有限的资源，利用这些东西，你能够将城堡中的基本建筑完成，然后再逐渐收集资源，进一步发展。



在《要塞》这款游戏中，首要的目标就是成功地建设和发展一个城堡，想方设法让你的居民生活幸福快乐，将敌人驱逐在城墙外面。这些任务表面上十分简单，但实际上有很多变数需要你采取多种不同的策略。当你的城市增加更多的资源后，它的实用性就会逐渐失去。在城市发展中，人口会很快增加，这将会使你的主要目标完成起来十分困难。在此制作者特别指出，城堡建造的宏伟并非上策，要知道城堡大了，人口自然相应就会增多。





虽然玩家将大多数的时间花费在了挖隧道的进攻上面，但是进行攻击还是有很多机会的。比如，你的城堡被一个很长的城墙包围着，而在城墙的某个秘密地点你能够建造一个出口，这就方便了从后方攻击敌人。要是敌人正在对城堡的东方进行作战，玩家就能够在城堡的西北方集结大量的骑士，经过一个秘密的出口，就会将这些骑士派出城去。至于那些骑士，玩家能够派遣他们到敌人的附近作战，从后方逐步进攻，直至将他们的弓箭手或所有的残兵败将彻底摧毁。不过要特别指出的是你的敌人也能采取同样的手段来攻击你。

游戏中的基本策略是在高塔里放置士兵和加固城墙，此外，在防守之余，你仍然能够进攻。利用隧道进行破坏是敌人使用的策略之一，这种技术就是命令士兵从城墙外挖隧道，一直通到墙下。当敌军完成这一工作时，就会利用炸药或是放火来摧毁隧道支撑物，这样一来，地面就会出现倒塌现象。要想破坏这些隧道很简单，只需在它的前方建造一个建筑即可。

《要塞》最大的特点是混合了即时战略和模拟建设，它对玩家十分开放。游戏允许你建造和发展城堡，接着通过监控税收、食物和其他一些细节来改善人们的生活。游戏同样具有即时策略成分，只是不同于传统的策略游戏。

从另一面看，《要塞》还存在一些缺点。例如地图上只有一些山丘、树木和静止的水，显得缺乏生机，有些死板。好在制作者增加了一些瀑布和野生动物，加上树木的摇曳不停，城市里任意流动的醉鬼，不同区域小丑的各种表演，使得图像显得比较丰富。

《要塞》预计2001年春发行。由于它奇特的背景和新颖的模式，相信还是有一定吸引力的，大家不妨亲身尝试一下。

（游园创意）

编者按：

将我们的旗帜挂在外墙上，士兵低声呼喊“他们来了”，我们坚固的城堡将嘲笑这卑劣的攻击。

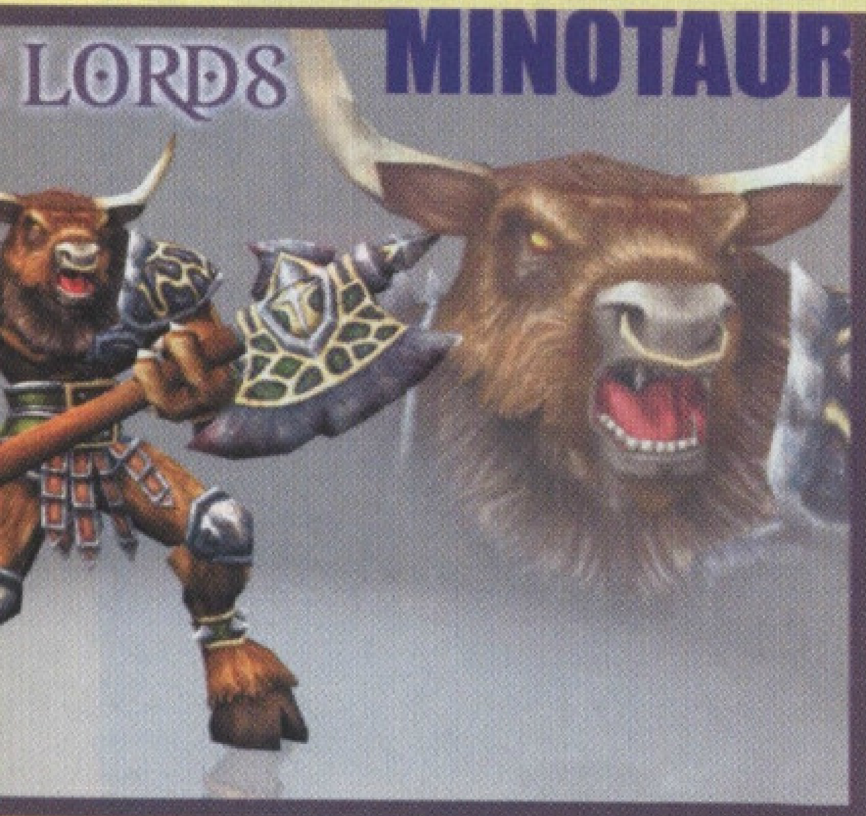
——威廉·莎士比亚，《麦克白》

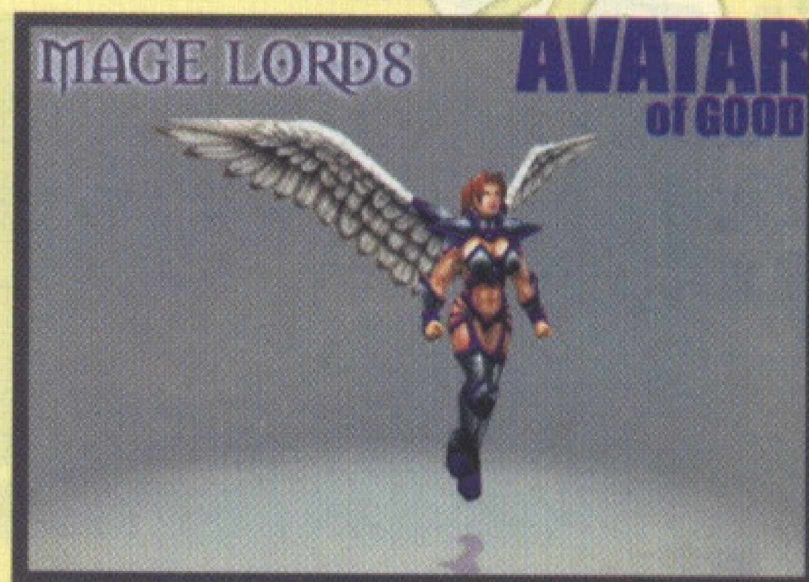
魔法师之王 MageLords

游戏类型：即时战略
制作：Kinesoft
发行：Kinesoft

在如今3D即时战略游戏如过江之鲫的局面下，Kinesoft正在开发的魔法师之王却有一些过人之处。

游戏的故事发生在4世纪初（不知是哪儿的4世纪），曾经一度衰亡的魔法力量正在迅速复苏，一些魔法师了解了魔法力量的奥秘并开始为权力、魔法和金钱而相互争斗。但是也有少数魔法师希望能用魔法力量来造福那些有良知种族的人民。看来，一场大战是不可避免了。然而，笼罩在战争阴云之上的却是一些预言家的预言，这些预言说，一股被封印了数千年的强大的邪恶力量即将复苏，到时，世界将陷入可怕的混乱……





从表面上看，这又是一款3D RTS游戏：玩家成为6个种族的统治者，这6个种族是：人类、矮人、精灵、妖怪、巨人和不死族。玩家要建设自己王国，研究种类丰富威力强大的魔法，生产新的兵种，统帅由英雄、怪兽和士兵组成的强大部队作战，玩家还要进行资源的采集和管理。不过，魔法师之王有意弱化了资源管理方面的设定，目的是让玩家节省出更多时间用在带兵打仗上。

游戏的画面令人叹为观止，设计人员使用了前所未有数量的多边形来表现游戏中的作战单位。在以往的RTS游戏中，战斗单位通常只有一种动作，就是攻击、攻击再攻击，而在魔法师之王中，设计人员设计了许多不同的战斗动作模型。战斗单位会攻击，会防御，会躲闪。此外，游戏的地图也是同样的精细，平原、山脉、森林、冰原、沼泽无一不刻画得细致入微。

游戏的核心是战争。与大多数传统即时战略游戏不同，游戏不需要玩家进行微操作，游戏侧重的是大规模的战争。玩家可以同时控制几百个作战单位与对手的几百个作战单位厮杀，那种场面一定会如史诗般壮观。

游戏中的每个种族都有自己独一无二的特点。例如，妖怪族居住在沼泽中，以腐食为生，身材普遍矮小，力量较小但速度极快，繁殖率极高。战斗时他们喜欢群起而攻之，靠人数上的优势击跨对手，而且他们可以驯化沼泽生物如蜥蜴和巨型蜘蛛为自己的坐骑。此外，精灵族有优秀的弓箭手；人类有强大的骑兵队；矮人族有坚强的防御力，有蒸汽坦克这样的强力武器；巨人族有令人生畏的力量；不死族擅长黑暗魔法，在战斗中他们会招集不死生物来充当他们的军队。玩家可以选择自己偏好的种族和魔法来发展。



该游戏目前还在开发中，Kinesoft现在正忙于测试和调整游戏平衡性，毕竟，做好了这一步就等于成功了一半，游戏预期在2001年初发表，但愿这是真的。

（上海 Nio）

编者按：

无论是《装甲元帅》式的真实，还是《魔法师之王》式的虚幻，都能深深吸引一大批玩家。象《魔法师之王》这样的游戏总能带人进入梦境，而不必考虑太多。

第4世界之梦幻家园

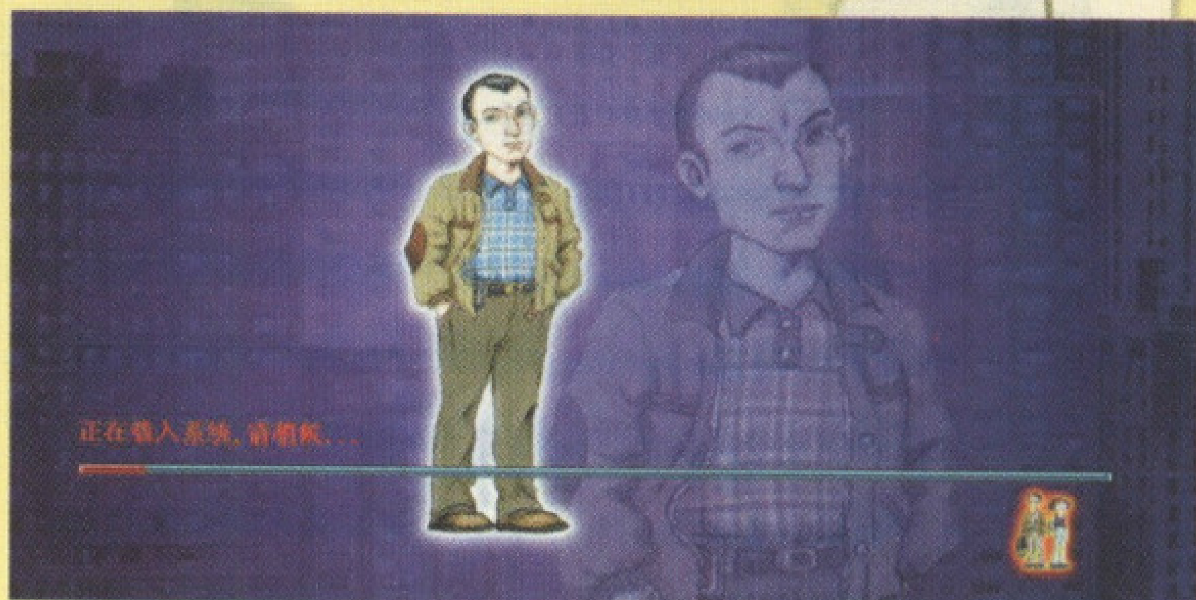
游戏类型：图形MUD
制作：蜂巢工作室
发行：中文之星数码科技



21世纪以后，科学技术在不断地发展，但贪婪自私也逐渐占据了人们的心灵，资源耗尽、战争频繁、污染遍布每一个角落，人们失去健康，失去信仰。此时，希望的曙光照向了东方的某个国度，在这里人们建立了一个自由民主的世界，空气清新，资源丰富，人民安居乐业。当然，不可避免的是一这里也有现实中阴暗的一面，但是，人们依然满怀激情地建设他们的家园。

这里充满了诱惑与机遇，也存在着困难和挑战，这里是你实现梦想的地方—《第4世界》。

游戏中的每个居民都有12种基本属性，包括天赋、体质、个性、道德、生命、体力、精力等等，这些值都会影响玩家在游戏中的生活，没有生命了就什么也不能做，没有体力了就没法工作，道德太低了就做不了市长。第一次进入《第4世界》社区的居民这些属性都会是相同的默认值，随着在《第4世界》收获的时间越来越长，级别的增长，这些属性都会提



升。

在《第4世界》中也有级别划分，刚开始游戏，玩家的级别都会很低，要通过积累经验值来升级。和现在大多数网络MUD不同，在《第4世界》中，玩家不是通过血腥的打打杀杀获得经验值的，而是要完成游戏中设定的任务才可以获得经验值。

当然，尽管和平是世界发展的主题，但是“战争”还是在所难免。《第4世界》战斗模式是基于万智牌的原理，所采用的作战方式是回合制，这样可以避免因为网络速度的不尽人意带来的损失。

《第4世界》支持集体对战，玩家最多可以进行3对3的战斗，虽然群殴不是个好现象，不过这至少还可以体现一些团队精神。

需要提出的是，在《第4世界》是没有死亡的，你只会被打伤不会被打死，打成重伤以后，生命值降为0，你就被自动送进医院。

网络游戏最大的特点是支持多人同时参与，《第4世界》更是鼓励玩家能够相互合作，同时也为玩家提供了良好的交流界面。

（北京 小鬼）

编者按：

看来今年将是网络游戏的一年，国内的网络游戏终于开始抬头了，应该算是好事吧。顺便提一句，杂志又要多了一个栏目，是关于网络游戏的。



欢迎欢迎……

游戏试炼场

地球2150 Earth 2150

游戏类型：即时战略
制作：Topware　　发行：育碧
系统配置要求：奔腾 Ⅱ 233、64MB内存、WIN9×

现在是2001年，所以距离故事的发生还有150年，近两、三代的人都不必为这场战争担忧，不但



不必担心，现在我们还要把它当作好玩的游戏来玩。这款Topware制作的全3D即时战略游戏，为我们展示了150年后的地球战争。那时，“欧亚帝国”和“文明合众国”两大阵营控制着全球，虽然他们强大到可以为所欲为，但仍然逃脱不了上天的惩罚。由于过度开采和种种肆意妄为，地球鬼使神差地偏离了轨道向太阳飞去！而且，这回还捎上了住有“月亮帝国”的月球！哈！这可不是彗星撞地球，是地球撞恒星，你总不能把地球象小行星似的用核弹炸了吧？所以，剩下的出路就是——逃！你





以为地球人会怎么样？当然不会是同心协力了，如果有这种觉悟，也不致落到这不田地啦。所以，战争在继续……

情节就是如此，有点老套，很象《生死赛车》（POD），可能是认为光打仗不够刺激，所以一定要加上个全人类毁灭的大前提。抛开这个不愉快的话题吧，来看看游戏本身。从形式上讲，《地球2150》属于传统的即时战略，最大的革新就是图像的改进。由于采用全3D的引擎，游戏画面在场景渲染、光影效果方面有着突出的表现。从彩图上不难看出，在整体效果上，《地球2150》拥有所有2D同类游戏不具备的气势。遗憾的是，多边形再多的3D建模也比不上2D手绘图像精细，取胜的只是光影效果。Topware很明了这一点，所以，在游戏中加入频繁的天气变化起到了扬长避短的作用。另外一方面是2D游戏不具备的，那就是场景的旋转缩放，尤其是在战斗过程中，如果还你有闲功夫来进行这种操作的话，就能看到极为壮观的场面。

也许这种游戏最大的依赖就在于感官刺激吧，所以游戏生命有些值得怀疑。而我个人则对它的背景故事更感兴趣，最近常常想：为什么游戏制作者特别喜欢把地球的未来设计成非毁灭不可？希望不会被他们中间哪个命硬的乌鸦嘴不幸言中。

网络三国

The Romance of Three Kingdom Online

游戏类型：图形MUD
制作：中华网络公司　　发行：智冠
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN9×



自从《网络创世纪》悄悄流入大陆后，终年过着单机生活的玩家总算有机会体验什么叫作图形MUD。尽管文化背景千差万别，语言文字晦涩难懂，服务器当机连连，仍然无法阻止玩家们对新事物的渴望。《网络三国》就是在这种诱惑和尝试过程中应运而生的。

以“三国”为背景是顺理成章的事，因为“三国”之于中国人恐怕远远超过“龙与地下城”在欧美的地位。很多人听到“三国”二字便已跃跃欲试。

《网络三国》具备图形MUD的一切特点，每个玩家在这个模拟社会中都扮演着绝对独特的角色，行走坐卧都凭自己意愿行事，是行侠仗义还是杀人放火都随便，当然，游戏内部的秩序是不容破坏的。

《网络三国》还有着诸多独到之处，这些也正是它的最大卖点。首先是独特的职业选择，不同于欧美的骑士、盗贼、牧师、魔法师……《网络三国》除了有武士这种“世界通用”的角色外，还有中国味儿很浓的谋士、蛊士、仙女等职业可供扮演。接下来，就是亲切的NPC，这次你不再需要向满口英语的老外去请求任务了，他们不但是地道的中国人，而且都是家喻户晓的人物，诸葛亮、赵云、曹操、周瑜、庞统……你终于可以对别人说：“昨天我把典韦打败啦！”转职系统是网络游戏的热点，《网络三国》在这里作出了自己的风格，它将转职和生儿育女联系在一起，玩家可以也只能将自己的能力传授给下一代并完成转职，转职之后的角色可以装备超强的道具，而各项属性的上限将被极大地提升。当然，生儿育女也是有严格要求的，而且后代的性别如果和角色不同则不能转职（只好超生了）。这样，游戏又多了不少可玩之处。此外，《网络三国》的地图严格采用了三国时代的中国地图，你可以尽情在这些历史名城中游玩。



从技术角度讲，《网络三国》和《网络创世纪》还有一定差距，和欧美最近出品的同类游戏更不可同日而语，但其浓厚的中国文化背景足以弥补这一切。有时想想，其实国内的玩家并不算苛刻，只要有一个突出的闪光点，都会被合理地接受。这次，我们在2001年第1期配套光盘中放入《网络三国》完全版，希望更多人了解并支持我们自己的网络游戏。

中国游戏报导

◆ 本刊记者 生铁

《古龙群侠传》制作小组访谈

《古龙群侠传》即将上市了，据说金智塔公司对它投入了大量人力物力，相信许多武侠游戏迷对它的成长都很关注。带着大家感兴趣的问题，本刊记者采访了它的开发小组的负责人。

问：你们是如何理解一个优秀RPG游戏的？

答：这个问题很大，我认为一部RPG游戏的剧情必须是其他游戏无法代替的，要给玩家一种融入感。另外我认为RPG的发展并没有固定的模式，优秀才是最重要的。武侠RPG、动作RPG、策略RPG等均有其吸引人的亮点，在流行趋势上将随着某一款优秀作品而有时间段上的热潮期（如“仙剑”引发的武侠RPG热与DIABLO引发的动作RPG热）。

问：《古龙群侠传》和大家熟悉的《金庸群侠传》相似么？

答：名称上确实很类似，不过谈到关联，相同的地方只能是两者都是由著名小说改编，而在游戏的进行和制作风格上是完全不同的。《古龙群侠传》是反映原著风格的一款游戏，非常注重阴谋、情感方面的情节，整体故事将是人们所熟悉的原著情节，这些情节将被合理的融入我们精心设计的一个巨大阴谋之中，玩家可以参与并主导小说中的精采情节。另外，在整体品质上也是有巨大差异的，这点我不想多说，不过这些资料您可以拿去看看。

问：你认为《古龙群侠传》的制作能达到《剑侠情缘Ⅱ》的水准吗？

答：《剑侠情缘Ⅱ》我玩过了，我也和制作人员有过接触，总体感觉上应该还是不错的。当然，《古龙群侠传》在制作水准上不存在能否赶超的问题，这点您可以从现在给您的这些资料中明显的看出来。

问：金智塔先前开发的几款武侠RPG象《江湖》，反映都不是很好，作为金智塔今年的大作，你对《古龙群侠传》的前景看好吗？

答：《江湖》的反映确实不理想，在这里我只想对支持《江湖》、支持国产RPG的玩家表示最衷心的感谢，请你们相信，我们的技术在进步，《古龙群侠传》必将让玩家重新认识金智塔，对它的前景我是非常乐观的，我始终相信好的游戏是不会被埋没的。

问：《古龙群侠传》的画面、音乐、音效如何？

答：出于各种原因，具体的资料我现在不能发布太多，不过从总体风格上我们是很严格的反映当时环境的，古色古香的城镇、优雅的古典音乐、融恰的音效都将是最优秀的。

问：现在的RPG游戏很流行在战斗部分中加入即时的成分，《古龙群侠传》的战斗系统如何？有何特色？

答：《古龙群侠传》的战斗系统也有即时的成分，不过这并不是我们所想表现的重点，在战斗上，我们的重点是要营造一种紧张的气氛，一种杀气，这一点很符合古龙的风格；如何冷静地运用招式，如何无招胜有招，如何在气势、策略上赢得胜利。总之，我们在战斗设定上是更加重视技巧而不是鼠标点击速度的。

问：《古龙群侠传》是否继承了传统武侠RPG的固定模式？

答：所谓固定模式对《古龙群侠传》来说并不存在，它本身就是一款新颖的RPG，自由开放的多线式剧情、丰富的任务系统、可选择的个性化的人物对话、跟踪剧情的闲人事件、拟真的世界架构等等，无一不是游戏的亮点。

问：游戏现在的进展如何？预计上市的时间是什么时候？

答：本套游戏的开发是经过合理预算和控制的，到目前为止，游戏的开发制作一切都在按计划进行。游戏的上市时间定在1月16日。

大宇首次校园讲座

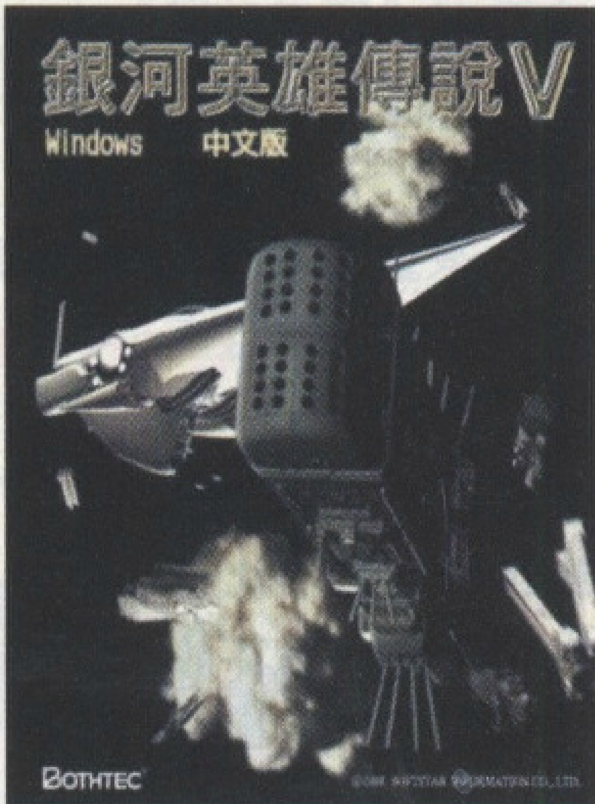
在2000年12月中旬，台湾大宇所属的软星科技（北京）有限公司在北京航空航天大学举办了一场别开生面的软件讲座，这样的活动在国内还是第一次。讲座的内容包括软件开发流程、软件销售流程

以及大宇公司的运作与发展方向等等。姚壮宪和大宇集团董事长李永进亲自发表了演讲。现场气氛十分热烈。会场外还进行了《轩辕剑外传一天之痕》的试玩活动。



育碧软件新品上市

一再延期的《生化危机Ⅲ》简体中文版已定在本月上市，游戏分为白金典藏版和标准版，售价为198元和48元。白金典藏版中将特别收录“生化危机Ⅲ”主题绒帽、《生化危机Ⅲ》原声大碟、全彩攻略本、“《恐龙危机》选秀大赛”精彩写真集等。“银河英雄传说”系列一直都受到广大战略游戏迷的青睐。《银河英雄传说Ⅴ》则是该系列最完善的一代产品。该作强调重现原著中许多战役的临场感，因此各战役的数据都尽量引用原著。它的售价是48元。《桌球俱乐部》则是一款桌球模拟游戏，该游戏几乎包括了各种类型的桌球，从九球到斯诺克。而且整个游戏设计的非常合理，提供很多不同的游戏方式，包括单人练习赛，双人赛，巡回赛等等。该产品售价48元。



来自奥美的消息

我们多次报道过的LEGO系列产品本月将推出《乐高大赛车》(Lego Racer)，这是该系列产品中最有趣的一款，它模拟了一场别开生面的童话汽车拉力赛，可以适应不同年龄层次的玩家。由奥美电子和新浪网游民部落合办的“绘出您的《暗黑破坏神Ⅱ》一精彩十分”大赛仍在继续进行中，希望有美术天才的玩家踊跃参加。另外为了配合《法老王——埃及艳后》的推出，《法老王》新推出了38元的版本，与原版本内容相同。





网络游戏聚会纷纷

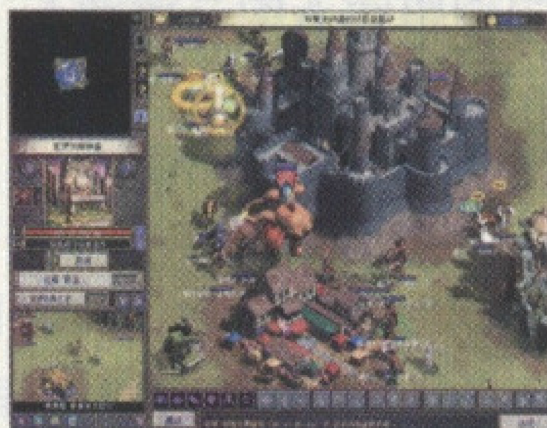
日前，智冠公司和华彩软件分别在北京友谊宾馆和NASA DISCO舞厅举办了各自的玩家聚会活动。与会者绝大部分是两家公司网络游戏的玩家。在近期流行的国产网络游戏里，智冠的《网络三国》和华彩的《万王之王》是相对普及的两大产品。网聚活动中不但进行了座谈，还进行了一些抽奖活动，奖品不但有实物，还有游戏中的虚拟货币。

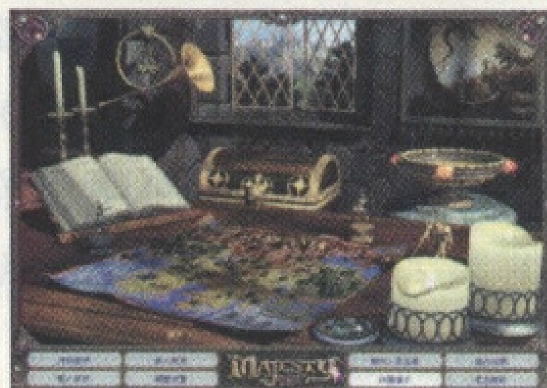
《最初幻想》1月上市

由深圳万智源软件公司开发的幻想RPG《最初幻想》也将在本月上市，这部作品方方面面都公开模仿日本《最终幻想》系列，如果这不能理解为一种反讽，那就说明万智源对自己有着足够的自信。我们已经多次介绍过这款游戏了，对它感兴趣的玩家不妨一试。



《王权——幻想王国》上市



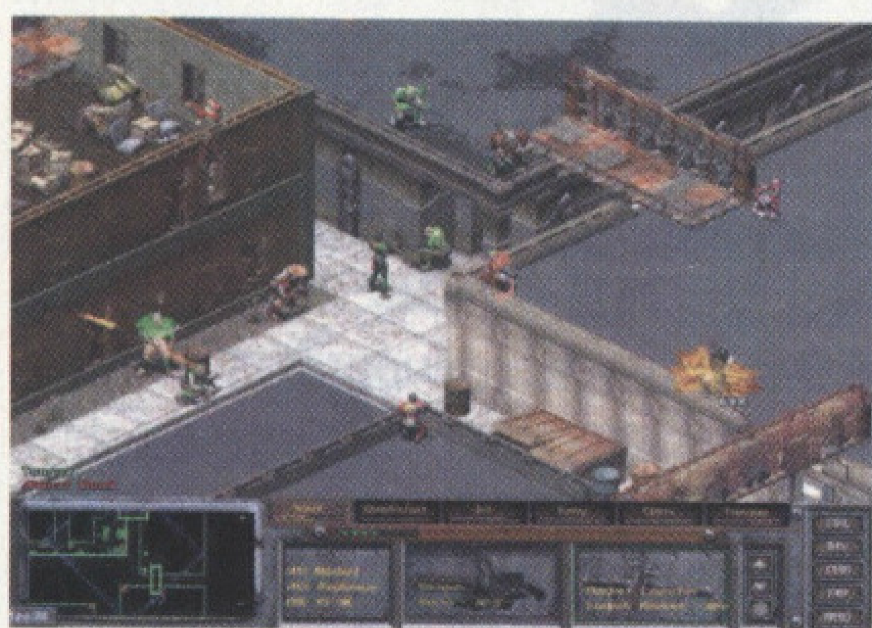


这是晶合互动近期代理的英国Hasbro公司的一款作品。它与其它即时战略游戏相比最大的区别是游戏中的每位英雄都具有自己的思维，用奖励的方法让下属做事，让军队作战，互动性极大,大大的考验了玩家的统治能力，它将带给你一种新鲜的感觉。它的价格是58元。



◆ 本刊记者

《异尘余生战术版——钢铁兄弟会》试玩版发布



Interplay公司日前宣布，《异尘余生战术版》(Fallout Tactics：Brotherhood of Steel)的单人试玩版已开发完毕，预计将于本月发布，完整版定于2001年第一季度上市。游戏的单人试玩版将提供两个任务和一些随机事件。

《太空骑兵3D》发布试玩版



网络太空战斗游戏《太空骑兵3D》(Sabre wing 3D)日前发布了一款试玩版，该试玩版包括有两个训练关卡和两个战役任务。

《太空骑兵3D》有激烈的动作成分，玩家和僚机必须在战斗中密切配合，才能抵抗异形舰队的疯狂进攻。游戏将庞大的外太空作为竞技场，点缀以美丽的星云、小行星带和环绕恒星的行星，玩家所使用的武器包括激光炮、离子炮、导弹和鱼雷等。

《阿尔法半人马座》小说面世



Firaxis游戏公司日前宣布，根据畅销策略游戏《阿尔法半人马座》(Alpha Centauri)改编而成的三部曲小说业已完成，其中第一本——《半人马座的拂晓》已在全球范围内正式发行，读者可通过零售书店或网站购买。《半人马座的拂晓》讲述Unity的幸存者试图在奇怪的异形世界上重建人类文明，主人公渴望以和平的方式解决各方之间的纷争，但这个梦想却受到来自资源早已枯竭的地球上的紧张局势的威胁。《半人马座的拂晓》的作者为Michael Ely。该书的建议零售价为6.5美元。

《博德之门Ⅱ》发布升级程序



BioWare公司(http://www.bioware.com/)日前为角色扮演游戏《博德之门Ⅱ》(Baldur's Gate Ⅱ：Shadows of Amn)发布了最新升级程序，大小为8.75M。该游戏修正了原作中的50多处错误，例如，存储系统无法读取被标上“只读”属性的存档文件；失明状态下无法在庙宇中购买治疗卷轴的问题；无论是否穿盔甲，僧侣每回合攻击次数都是相同的问题；刺客的毒药杀伤力过大的问题。安装升级程序后，游戏将可以读取999M以上的缓冲区，最小缓冲区则被强制在150M以上。



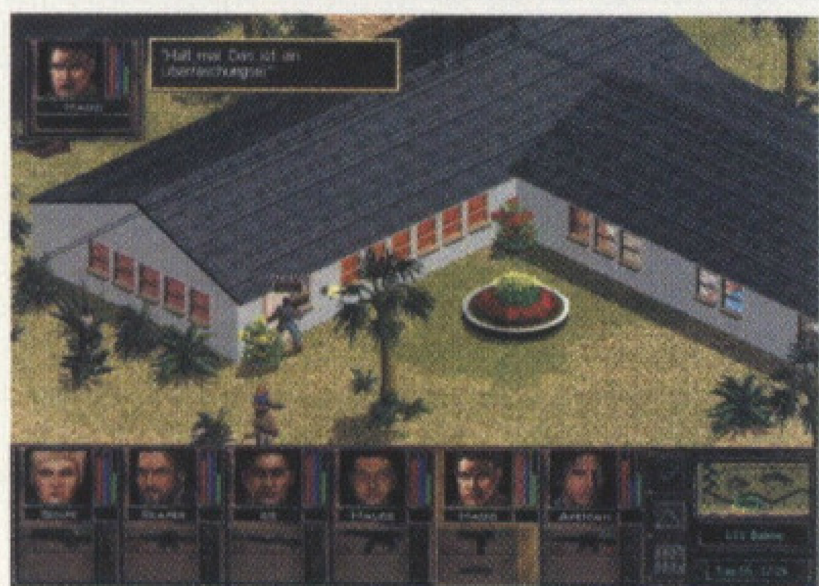
Eidos公司继续亏损



Eidos公司日前公布了截至2000年9月30日的第二季度财务报告，该季度公司的营业收入为3050万美元，税前亏损为8910万美元，因回绝Infogrames公司的收购而支付的

律师费高达140万美元。不过Eidos公司依然对2001年的前景表示乐观，刚刚上市的《古墓丽影——历代记》(Tomb Raider Chronicles)销势不错，公司还将于近期推出数款次世代游戏机游戏。

《铁血联盟Ⅱ——壮志未酬》上市



加拿大游戏商Sir-Tech公司日前宣布，回合制团队策略游戏《铁血联盟Ⅱ》的资料片《铁血联盟Ⅱ—壮志未酬》(Jagged Alliance Ⅱ: Unfinished Business)已在北美地区正式上市。该游戏提供有20多个新地区，10名新角色，10种新武器，更高的AI水准，可显示己方人员最佳隐蔽位置的“地形保护指示器”，以及一款任务编辑器。Sir-Tech公司目前正在集中力量开发《铁血联盟Ⅲ》。

《闪击战》开发任务包

CDV娱乐公司日前宣布为即时策略游戏《闪击战》(Sudden Strike)开发任务包及一款任务编辑器。



除原作中的所有兵种、军团和车辆外，任务包还加入了一些新的战斗单位。任务编辑器可用于创建新的战役，并将其上传至游戏的官方网站，供其他人下载。《闪击战》任务包定于2001年2月发布。

DX-Ball Ⅱ盒装CD版正式发售

曾凭借坦克射击游戏《梦幻坦克》(Tread Marks)夺得年度“独立游戏节”的全场大奖的Longbow数码艺术公司的共享游戏DX-Ball Ⅱ的盒装CD版日前在零售市场上正式发售，该游戏的美国代理商为Babbage公司。



DX-Ball Ⅱ提供有176张棋盘，其中一套100张，另两套各25张，再加上免费赠送的26张字母表棋盘，此外，该游戏还捆绑有大量音乐模型。

《欧洲超级联赛》宣布开发

Virgin互动公司日前宣布开发一款足球模拟游戏《欧洲超级联赛》(European Super League)，游戏的PS、DC和PC版本将于2001年第一季度上市。

《欧洲超级联赛》提供有16支授权球队及球场，球场的模型完全按照实际标准创建，细腻逼真。游戏的音乐动感十足，现场音效也很真实，观众的欢呼声可以清晰地听见。游戏将包括“街机”和“模拟”两种模式。《欧洲超级联赛》的其它特性包括：欧洲各顶尖球队2000/2001赛季的官方资料；所有一级球队的注册球员；多种华丽的过人脚法。

起诉美国娱乐业一禁受阻

美国联邦贸易委员会日前在写给国会的一封信中表示，原告很难以向未成年人促销暴力电影、音乐或电子游戏为理由起诉娱乐业。“这一起诉在实施的过程中必然会受到许多法律上的限制，包括一些实质性的和悬而未决的宪法问题。”联邦贸易委员会在信中说道，“目前最重要、最可行的方法应该是加大机构制度方面的改革力度。”不过，联邦贸易委员会同时也表示了进一步修改立法的可能性：“如果人们的努力无法得到有效的实施的话，我们相信国会应该考虑是否可以修改相关的法律内容，以保证改革的顺利进行。”

联邦贸易委员会拥有对虚假广告等不正当广告行为采取法律行动的权力，但起诉要想获得成功，先决条件一是必须证明娱乐商的确是有意识地把具有暴力内容的娱乐产品的目标市场定位在未成年人

身上，二是必须证明这些广告的确对父母或儿童产生过误导，对消费者确曾产生过直接的伤害。

《龙骑手——波恩编年史》延迟上市

Ubi Soft公司日前宣布，3D角色扮演游戏《龙骑手——波恩编年史》(Dragonriders：Chronicles



of Pern)将在今年1月份上市。《龙骑手——波恩编年史》的PC版本将比DC版本提前一个月上市，因为DC版本必须经过世嘉公司的授权认可。《龙骑手——波恩编年史》根据波恩系列小说改编而成，游戏加入了大量新角色、丰富的场景、恢弘的故事情节、众多分支情节和先进的人工智能，玩家可以定制角色的技能和社会地位，与这个虚拟世界及生活在其中的各类居民进行互动。

Infogrames公司收购Hasbro公司

据法国媒体报道，法国电子游戏开发商Infogrames娱乐公司计划收购Hasbro互动公司长期亏损的电子电脑游戏分部，Infogrames公司目前正在同Hasbro公司商谈收购的具体事宜。

Hasbro互动公司坐落于美国的马萨诸塞州，拥有约200名员工。据Hasbro公司估计，他们的互动分部在2001财年里的税前亏损额将达8500万美元，不包括即将于12月开通的Games.com游戏网站的经营预算。

Infogrames公司在收购Eidos公司计划受挫后



曾表示将继续寻找新的全球游戏出版商。Infogrames公司近年收购了数家美国游戏公司，其中包括GT互动公司，共斥资2亿8千万美元。作为欧洲最大的电子电脑游戏开发商，Infogrames公司共开发过1000多款电子电脑游戏。据悉，其它对Hasbro互动公司有收购意向的游戏商包括索尼电脑娱乐公司和电子艺界公司。

美国电子游戏业增长势头迅猛

代表美国电脑电子游戏业的商业协会—“互动数码软件协会”(IDSA)日前宣布，根据一份对业界趋势的分析报告和近期进行的对业内高层人士的调查，美国电子游戏业将会在今后几年内加速发展。

“互动数码软件协会”认为，今年在新的硬件系统发布前出现的这种市场迟滞甚至萎缩现象只是一种过渡性的表现，在新平台发布之后整个行业必将呈现加速发展的迅猛势头。根据“互动数码软件协会”进行的针对各游戏公司首席执行官的调查(这



些公司的总收入占据了整个美国游戏业年收入的75%)显示，2001年美国游戏业的预计收入增长率将至少达到11%，有可能保持在15%至20%之间。按其以往的发展轨迹分析，2002年至2004年美国游戏业的年增长率将超过20%，总销售收入将超过100亿美元。



“互动数码软件协会”的其它调查结果显示，大部分(55%)首席执行官认为网络游戏对于本公司今后一年的业务发展将起到“非常重要”的作用。与此同时，相同比例的人认为网络游戏的经营收入在2004年以前不可能超过公司总收入的20%，许多人认为至少要数年以后才能达到这个水平。接受调查者普遍认为充分发挥互联网潜力的最大问题在于如何为网络游戏摸索出一条有利可图的经营模式。



◆ *本刊记者*

大家好，一个崭新的小栏目和大家见面了。鉴于目前盗版市场猖獗，特别是伪正版的出现更令广大消费者真假难辨，因此我们希望通过“打盗专栏”能让大家明辨真伪，揭批盗版的危害，促进正版意识的提高。

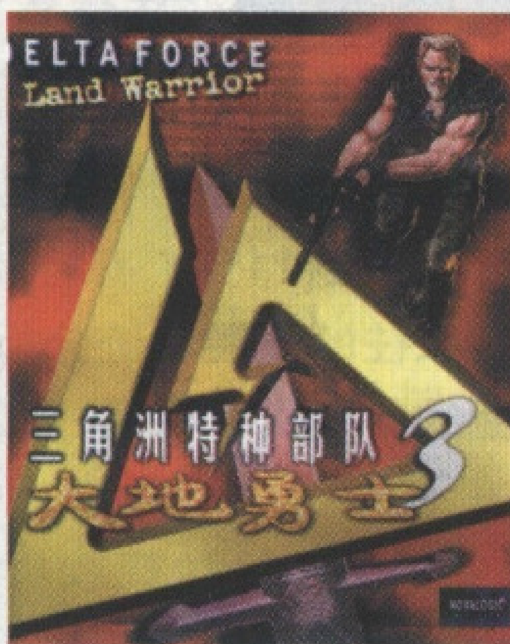
各地打盗信息

“中新社澳门12月1日电澳门特别行政区经济局有关人员昨日在凼仔一座工业大厦内查获一条怀疑用作制造盗版光碟母盘的生产线。这是澳门首次发现有制造盗版光碟母盘的生产线。估计这条生产线的市值约澳门币3000万元。”

“2000年12月6日，北京朝阳工商分局的执法人员会同当地公安部门将位于甘露园北里一座民房内的一个制造、批发销售盗版DVD光盘的窝点予以取缔。当场查获盗版DVD光盘5万余张，外包装纸15万张。”

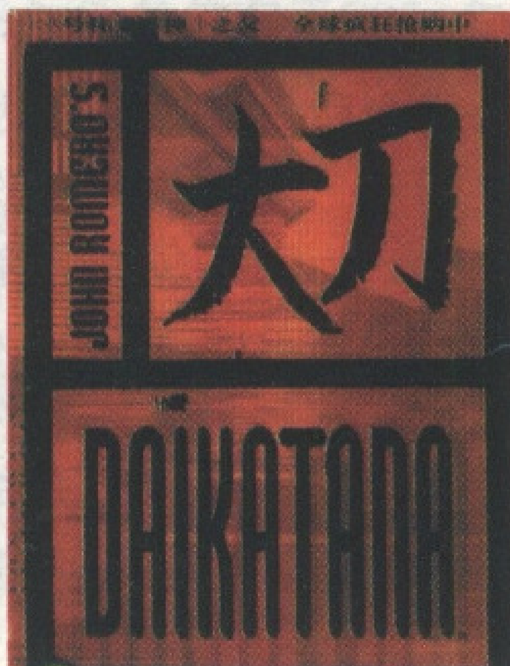
伪正版曝光

产品名称：《三角洲特种部队Ⅲ》



外包装：包装盒纸质比正版稍软，人物图象印刷清晰。
配套手册：印刷比较精美，内容介绍全面。
碟片质量：较好
零售价：58　仿真度：B级
综述：没有出版社地址，没有公司地址，没有条形码，手册里没有回复函。

产品名称：《大刀》



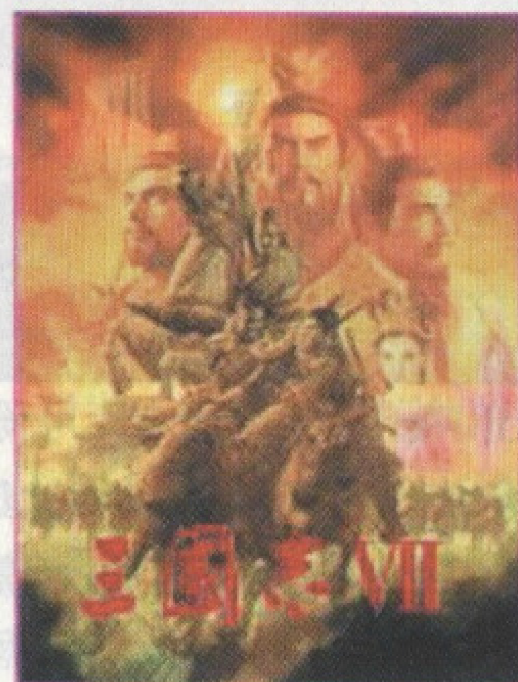
外包装：外包装盒纸质不错，但色泽不鲜明。
配套手册：印刷质量不错，内容介绍全面，但不具体。
碟片质量：一般
零售价：38　仿真度：C级
综述：配套手册里没有回复函，没有出版社地址，没有公司地址。

产品名称：《红色警戒Ⅱ》



外包装：外包装盒纸质不错，印刷图象清晰。
配套手册：印刷清晰，内容介绍不仅全面也具体。
碟片质量：好
零售价：58　仿真度：B级
综述：没有出版社地址，没有公司地址，没有条形码，手册里没有回复函。

产品名称：《三国志Ⅶ》



外包装：外包装盒纸质不错，人物图象精美。
配条手册：印刷质量不错，内容介绍全面。
碟片质量：好
零售价：58　仿真度 B级
综述：没有出版社地址，没有公司地址，没有条形码，手册里没有回复函。

※ 仿真度A-B-C-D级（好—较好—一般—差）

盗版猛于虎

产品名称：《新神雕侠侣》

碟片质量：刻录盘
盗版上市时间：2000年12月5日
正版上市时间：2000年11月25日
正版价格：69元(4CD)



点评：刻录盘容易磨损，不易保存。对于《新神雕侠侣》，有些网友反映安装一半就安装不下去的问题，更别提到游戏里体验那凄美的爱情了。

产品名称：《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》

碟片质量：一般
盗版上市时间：2000年12月8日
正版上市时间：2001年1月15日
正版价格：标准版69元(3CD) 特别版168元 (3CD)



点评：也是刻录碟，不支持WINDOWS2000，只能在98上运行，安装比较繁琐。有网友反映在玩的时候被莫名其妙的踢出。

编辑导语

时移事异，斗转星移。

这个世界真是一年一个样儿，游戏界的新人新事不绝于耳，好游戏也是层出不穷，瞧，今天给诸位带来了几个好东东（只见 Suki 打开随身特大大包，叮叮当当地翻了起来）。

首先是 Mind's Eye 公司制作的《绵羊传奇》，这可是本人最近甚为喜爱的游戏之一，实在是个可爱的游戏，不仅在女性玩家中拥有众多的拥护者，也令不少男性玩家们爱不释手。新颖的剧情设计、可爱的卡通形象，总是让人忍俊不禁，也难怪一出手便让大家如获至宝，百玩不厌了。



再来看看同样有着搞笑情节的游戏《石器时代》吧。网络游戏如今犹如烽火四起的战场一般，越来越多的人沉迷于其中无法自拔。网络的魅力真是无穷啊，像是宇宙黑洞一样，只要你稍稍靠近一点就会不自觉地被它吸引，网络可以让你在另一个非现实世界完成你所有的奇思异想，无所不能。而《石器时代》以其轻松、明快的风格让你从白天纷乱的思绪中得到释放，全身心的自由，的确是一款放松休闲的好游戏，不妨作为你初涉网络游戏的首选。

而由 Human Head 出品的气势宏大、如史诗般瑰丽的《北欧神话》以及由大宇发行的《新天使帝国》则与前二者风格迥异。《北欧神话》不像《绵羊传奇》和《石器时代》那样轻松娱乐，它会紧紧地抓住你的心神，稍有疏忽便有可能前功尽弃。故事情节紧凑，直到打通关你才能长长呼出一口气；而《新天使帝国》虽然不是这么紧张，却也不像《绵》和《石》那样，比较适合女性玩家。

好了，聊了这么多还是请诸位看官莫听穿林打叶声，何妨吟啸且徐行，看看精彩的内文吧。

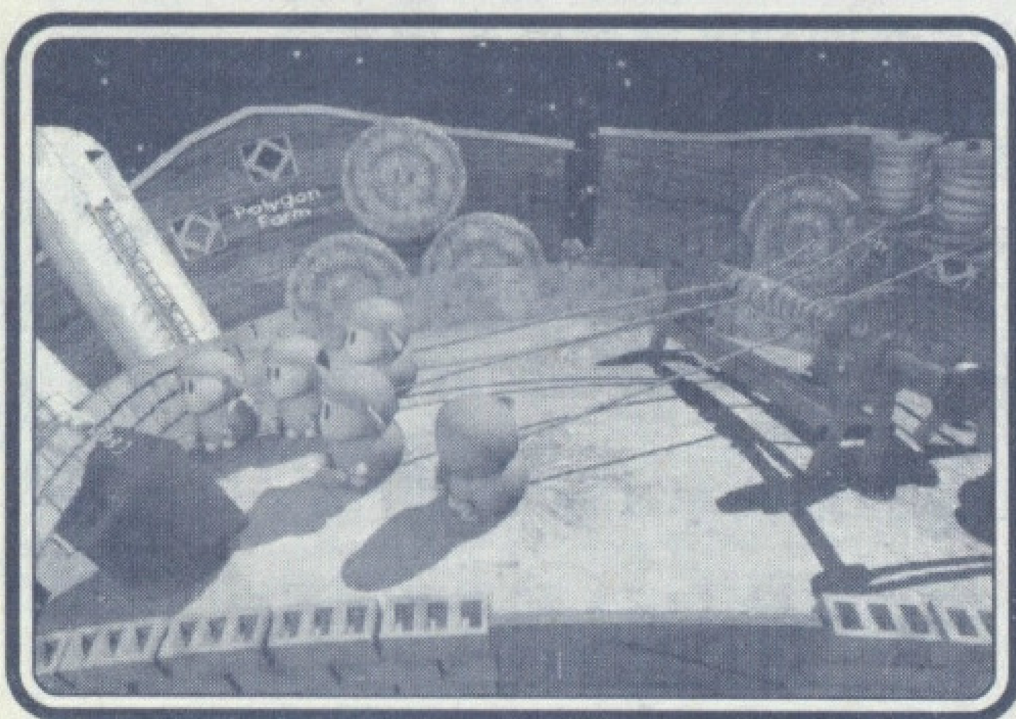
绵羊传奇 SHEEP

黑龙江 可爱多

《绵羊传奇》（Sheep），这个由Mind's Eye公司制作，Empire娱乐公司欧洲分部发行的益智游戏已于2000年11月17日正式在PC和PS平台上向全世界的玩家发布了。简简单单的一个词——Sheep，会是种什么样的游戏？又是怎么个益智法呢？

一般说起羊，我们会想起在睡不着觉时数羊这种“良方”，而当说起绵羊，我们通常会想起它那一身时不时要剪掉的羊毛，想起在羊群周围四处奔跑的尽职的牧羊犬，甚至想起澳大利亚和新西兰…… 现在在《绵羊传奇》中，玩家就需要扮演牧羊人或牧羊犬的角色，将绵羊放牧至它们的家乡，太空中遥远的星球…… 说起来滑稽，这群奇怪的绵羊居然是来自其它星球？是啊，有趣的游戏就要配上幽默的故事背景。话说从遥远行星上来的外星人在光顾地球之后，他们其中的一些人受命留守地球，观察地球上自然界的生物并养育它们。随着时间的推移，这些生物不断地成长，而负责观察养育它们的外星人也进化成了地球上次要的角色——绵羊。思乡心切，当这些“伪”绵羊想要回家的时候，就需要玩家来带领它们不受任何伤害地返回原来的家园。

他们从遥远的外层空间来到地球，在这之前，无数的星球已经沦为他们的殖民地，可他们却忘记了为什么自己要来地球……



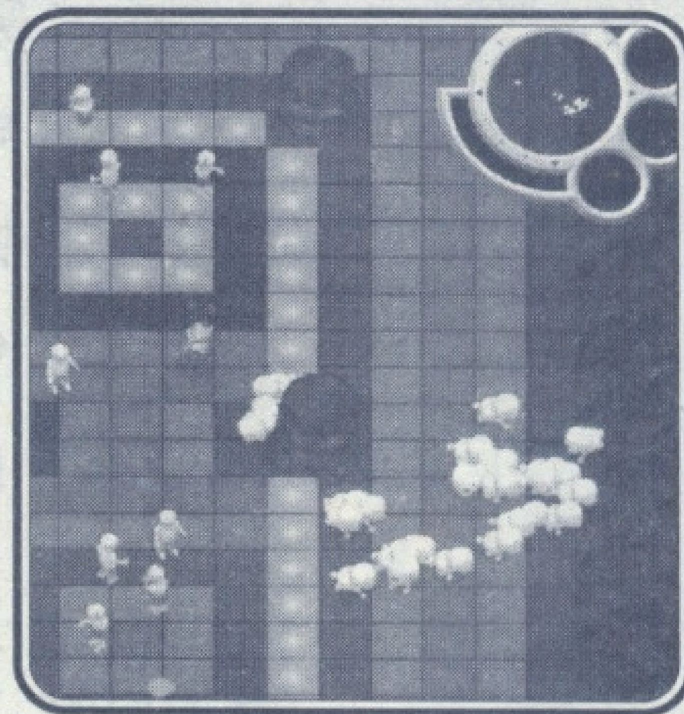
放牧者

游戏中有4个放牧角色可以让玩家选择，他们分别是一男一女两个牧羊人和一公一母两只牧羊狗。和许多游戏一样，当有若干个可操纵角色出现时，这些角色的个性和特点就表现得非常明显，甚至有时充满矛盾。因为每位任务执行者都有各自不同的人生经历和处事态度，所以利用好每个人的性格特点、利用好绵羊对他们的服从程度，及时根据羊群的不同改变执行任务的角色，就可以将所有的绵羊安全地送回家园啦。

Bo Peep是一位被意外绑架到这个绵羊世界里的摇滚女歌手，虽然她有着如摇滚主唱一般的外表，但她那与外表截然不同的和蔼的本性使她被众多绵羊所认同，至少没有绵羊会故意躲着她。就算是偶尔一只掉队的绵羊，也会在最短的时间里被Bo Peep召进队伍。所以初玩者可以多用Bo Peep这个角色，熟悉游戏的操作。

Adam Halfpint是一个类似X-Files（X档案）中Fox Mulder的人物。虽然他一样是被绑架到绵羊牧场来的，可他坚信这一切都是一个阴谋。所以他和绵羊的关系并不融洽，或许他一心只想尽快摆脱这群咩咩叫的绵羊。也正因为如此，Adam在无奈之下学会了用强硬手段将绵羊置于自己的控制之下。

一只非常活泼的家庭宠物狗——Motley，它盼望着有一天能成为一只真正的牧羊狗，而这次绑架（狗也需要绑架？）正好给它提供了一个实现梦想的机会。或许是因为它过去的经历并不适合从事放牧的行当，所以总是无法在羊群中树立起自己的威望。一旦羊群中出现了较活跃和淘气的份子，它就显得疲于应付。或许这可以提示我们不要将Motley派去护送那些行动过于独立的绵羊。



最后出现的是Shep，他是游戏中最专业的放牧者了。因为他曾经赢得过无数牧羊锦标赛冠军，哪怕是在他的主人去世之后他还继续参与着非正规的比赛。虽然Shep或许是所有角色中对放牧技术最投入的一位，但年老体衰，视力的逐渐减退使他行动起来比其他人更缓慢，也更谨慎。Shep认为这次绑架事件或许是个好事，可以让他有机会以一个胜利者的姿态结束他这一生的牧羊生涯。

绵羊

和玩家角色一样多的是游戏中羊群的种类。4种绵羊也有4个故事，4种习性。有些时候掌握了羊的习性的确可以省去不少事，因为你可以给它们配备对路的放牧者，但有时绵羊的固执和愚蠢也会使你大喊头疼。在每一个世界中，每种绵羊你都只能选择一次，这就使你无法偷懒，别以为一路上只需照顾最胆小怕事的绵羊，那些“初生羊羔不怕死”的也大有羊在，所以为了圆满地达到你想要的放牧效果，你必须付出极大的努力和耐心。

Pastoral绵羊的另外一个名字叫Cloud，它们是最普通的一种绵羊。可能是因为它们没见过什么大世面，所以一般都会老老实实地和自己的同伴在一起，呆在安全的地方。他们害怕任何事情，因此被推荐为新玩家的牧羊首选。

另外一种俗称Woolheads的Factoral绵羊是一个很难处理的种类。长得像毛线的它们其实并不是真的害怕任何东西，而且它们不太明白“安全”和“危险”这两个词的含义。这样一来，任何危险区域附近的告示对它们来说都是无用的。这种绵羊也极易造成混乱，或许因为它们这种“天不怕地不怕”的气概，使得它们经常会单独离开羊群到附近去溜达，考察环境。所以玩家要想严密控制它们，并不容易，总会有一两只耍耍性子。



不过比起Longwool绵羊来说，Factoral绵羊就有点儿小巫见大巫了。后者还是对危险的无知，而前者可以说是明知山有虎，偏向虎山行。

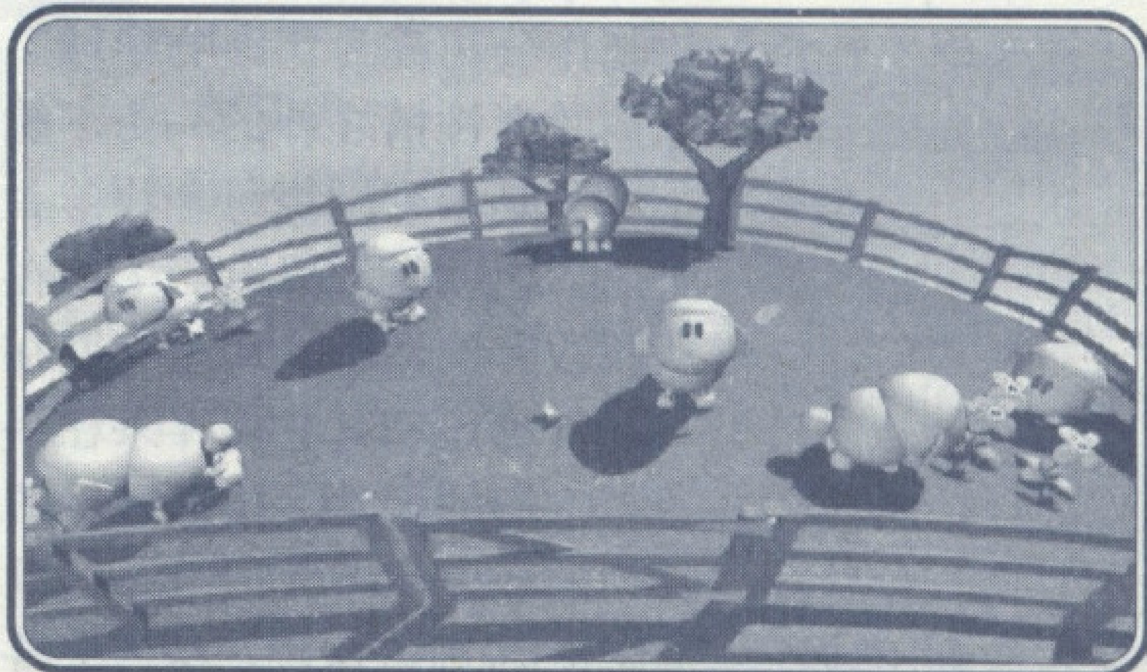
Longwool绵羊的性格简直可以用叛逆两个字来形容，就连叫声也不是绵羊惯有的那种温柔的咩咩声。叛逆和无畏，有时候是连在一起的。当这种无畏的绵羊在回家的路上四处奔走的时候，或许只有像Adam Halfpint这种手腕强硬的人才能应付得来。

最后一种绵羊有着一个比较特殊的名字：Neo-Genetic。1999年风靡全球的《骇客帝国》（The Matrix）在《绵羊传奇》中又一次被提到了。

Neo，那个虚拟世界的救世主，现在转变成了一种绵羊的名字。从它们的相貌来看，和The Matrix的确有些联系，酷酷的墨镜和黑色的风衣，使我们联想到或许它们是和Neo一样聪明的人，是4种绵羊中最聪明的一种。这种绵羊认为基因突变（怎么都是这么先进的玩意儿？）可以促进绵羊的进化，它们希望建立一个叫Technopolis的城市，也希望能和人类在一起保持亲密的工作关系。所以它们是很配合牧羊者的。

关卡

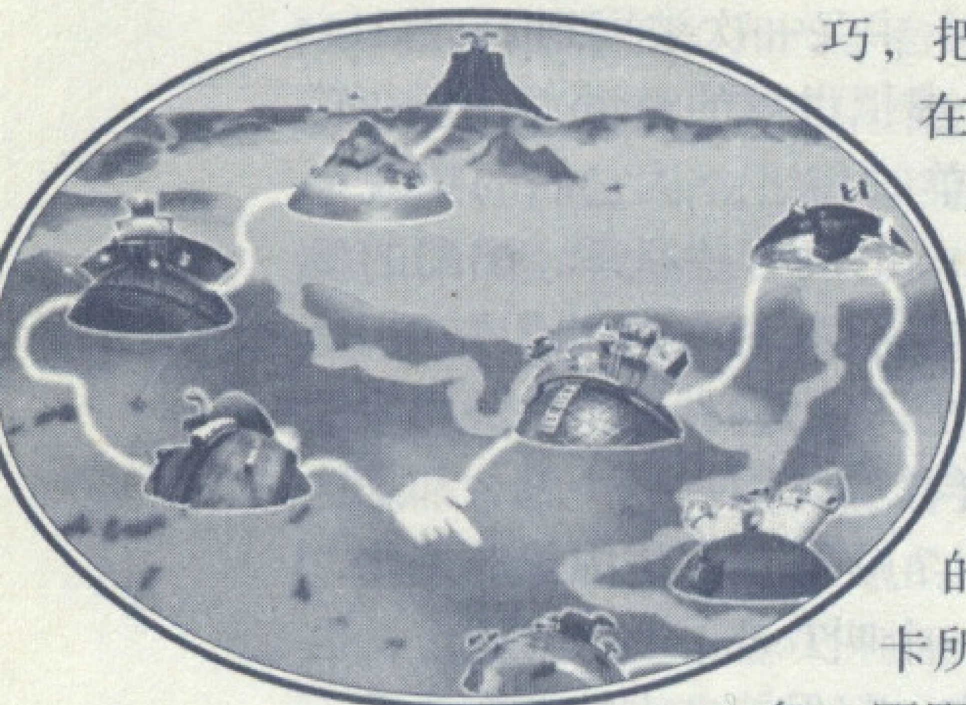
在《绵羊传奇》中，回家途中一共有7个世界需要通过。前6个世界中分别有4个关卡，随着终点的渐渐临近，游戏的难度也越来越大。在最后一个世界中你只需要通过一个关卡就可以完成任务，但在



这里绵羊将和牧羊者们一起面对挑战最终大BOSS——恶绵羊Lucfleecer。其实一路上所遇到的那些伤害绵羊的公牛、推土机、骑士，甚至是杀手绵羊等等各种稀奇古怪的坏人们都是Lucfleecer的忠实信徒，而且最要命的是所有的关卡都是有时间限制的，你必须在规定的时间内救出规定数量的绵羊。这一切听上去似乎困难重重，但游戏中也有各种小障碍让绵羊跳过或踩过然后给你加分，同时还设立了6个金色奖杯用来给在赶羊的同时还有能力赚外快的朋友加分。如果你在每一个世界中都能找到并拿到金色奖杯，那么到了游戏结尾，你将获得一个大大的奖赏。

实际上，鉴于绵羊的顽固和愚蠢、放牧者们各自不甘屈服的个性，游戏为了让初学者能更轻松地进入角色，特地准备了一套训练内容。在这里，你可以随意选择一个你不熟练的角色或羊群进行练

习。在训练的时候，你不用担心时间的限制。相反，你可以利用训练的机会，多来几次，从而有针对性地分析出每种羊群的放牧技巧，把解救羊群的时间控制在最少。另外，许多游戏中的设施操作，你也可以在此熟悉一下。总地来说，学会如何应付各种莫名其妙的障碍是相当有益的，因为游戏中25个关卡所涉及到的场景也非常多，原野、工厂、城堡、停机坪甚至还有侏罗纪，配合各种场景均会有不同的难题出现。绵羊是有自己的行事个性的，你没有更多的时间在遇到问题时站下来想解决办法，因为那时绵羊很可能就已经向着某台危险的杀羊机器或某个邪恶的NPC冲去了。



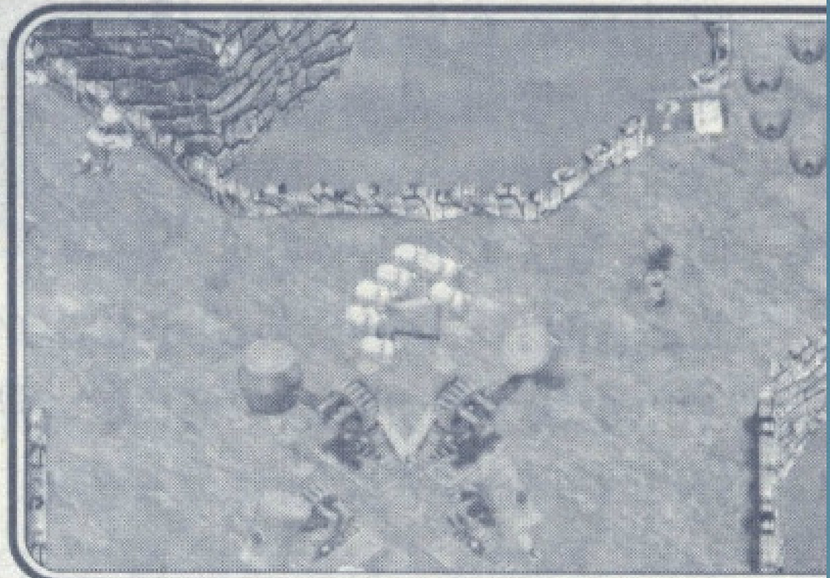
经验

被《绵羊传奇》的制作公司称为“影响半球”的特点，是玩家在考虑放牧者性情之外的一个不能忽视的地方。“影响半球”是形容围绕每个牧羊者的不可见圆形区域的术语。也就是说只有当羊群在这个区域里时才会听从放牧者的命令，而当它们在这个半球区域之外时，通常都是和其它伙伴呆在一起躲避危险的障碍，这是它们的天性。半球区域的大小是会根据牧羊者移动的速度而增大或减小的，玩家可以利用角色所拥有的3种前进速度：缓慢、普通和奔跑，来调节半球区域的大小。很显然，当牧羊者以高速移动，并同样要求羊群时，就会因半球区域的缩小而使一些绵羊与队伍分散并陷入困难的境地。

当地上放置着跳动的录音机时，如果你使用的人物是Bo Peep，那么就快去打开录音机。伴随着流畅的音乐，绵羊会暂时紧跟着Bo Peep，你可以利用这个机会抓紧带羊儿通过危险地带。而这种亲密的跟随关系又将因为音乐的结束而停止。如果地上有糖果，效果也一样。每个人物也都将会有类似的针对羊儿的不同对策。

另外，在游戏中采取“之”字形的赶羊方式将会比直线或横线形的赶羊路线更行之有效。因为这些绵羊在跑动时总是耐不住性子向被哄赶的另外一个方向跑去。而“之”形赶羊，将会保证羊群总是被拢在一个大致的并且是在牧羊人正前方的区域，这样也基本上能同时看住所有的绵羊。

在这样一个动作或策略类主流游戏风行的时代，一个益智类游戏也许并不会受到太多人的注意。但《绵羊传奇》并没有因此而放弃游戏本身的乐趣，没有忽略游戏中绵羊对不同牧羊者、NPC、障碍和放牧技术反应真实程度的设计。或许初听游戏梗概，会觉得这是个小儿科的东西，但当你真正开始玩起来，你会发现一切远没有你想象的容易。就那么简简单单的10只、20只绵羊，你却可能时常拿它们一点办法没有，甚至是愧对把重任交给你的外星人——如果绵羊在路上被地雷轰掉的话。



现在的游戏什么都可能是主角，今天是绵羊，也许明天就是茶杯。但不管怎样，网上有人将《绵羊传奇》说成是本年度哄MM的最佳游戏，我看一点不为过。游戏里的音乐动听，卡通的设计，各种音效也配得相当出色，玩这种游戏只会让你想起可爱两字，这或许也是大多数MM玩家最喜欢的一种游戏感觉吧？“有老婆的拿回去哄老婆，没MM的拿回去泡MM”，这是网上的广告词，但其实我更觉得这游戏就是交给男生去玩，他们也未必就能成为合格的牧羊人！

这个游戏现在在国内还没有正式的译名。我把它叫做《绵羊传奇》，因为我觉得游戏中绵羊和牧羊者们一路上遇到的各种困难，这种千辛万苦返回家园的经历，用简单的绵羊二字来形容已经是不够的了！

87

项目	内容
制作	Mind's Eye
发行	Empire
载体	CD × 1
类型	益智
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



北京 ALI

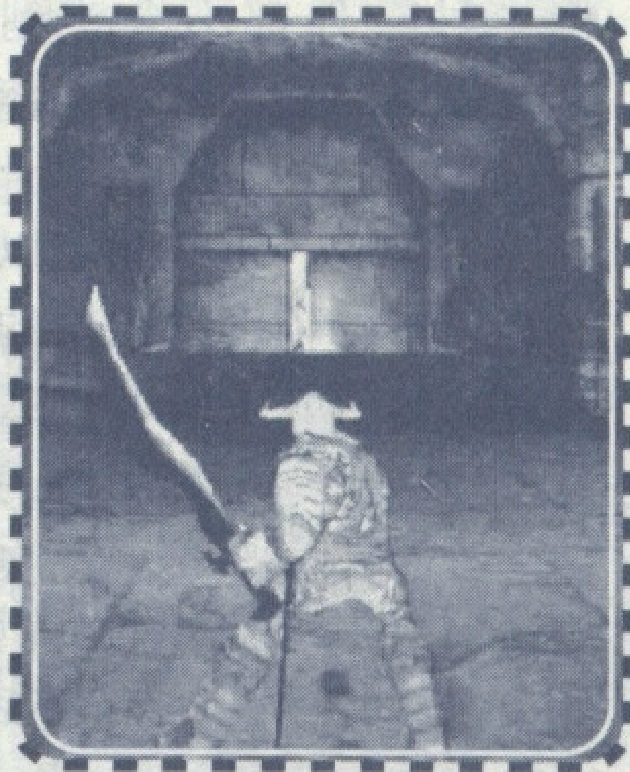
衣衫褴褛的战士巍然屹立，北欧大陆的血红色苍穹如火如荼，硝烟尚未散尽的村庄衬托着战士复仇的身影，萧瑟的寒风在他血迹未干的战斧周围盘旋，肃穆的冰雪山峰拥抱着充满了野兽爪印的荒原。正义与邪恶的战斗正在继续，凄厉的尖叫声划破了宁静的黎明，北欧神话般的魔魇仍在继续……

隶属于著名游戏发行大公司Gathering of Developers的Human Head小组，大概在很多玩家心目中觉得很陌生吧，但是只要提及当年他们著名的《异教徒》（Heretic），可能就会对这个优秀的充满创造力的开发小组有所了解了。要不是当年那个更为出色的《古墓丽影》的出现，我想《异教徒》一定就是第三人称动作游戏的经典鼻祖了。而从《异教徒》到今天的《北欧神话》，Human Head一直没有放弃过自己的追求。



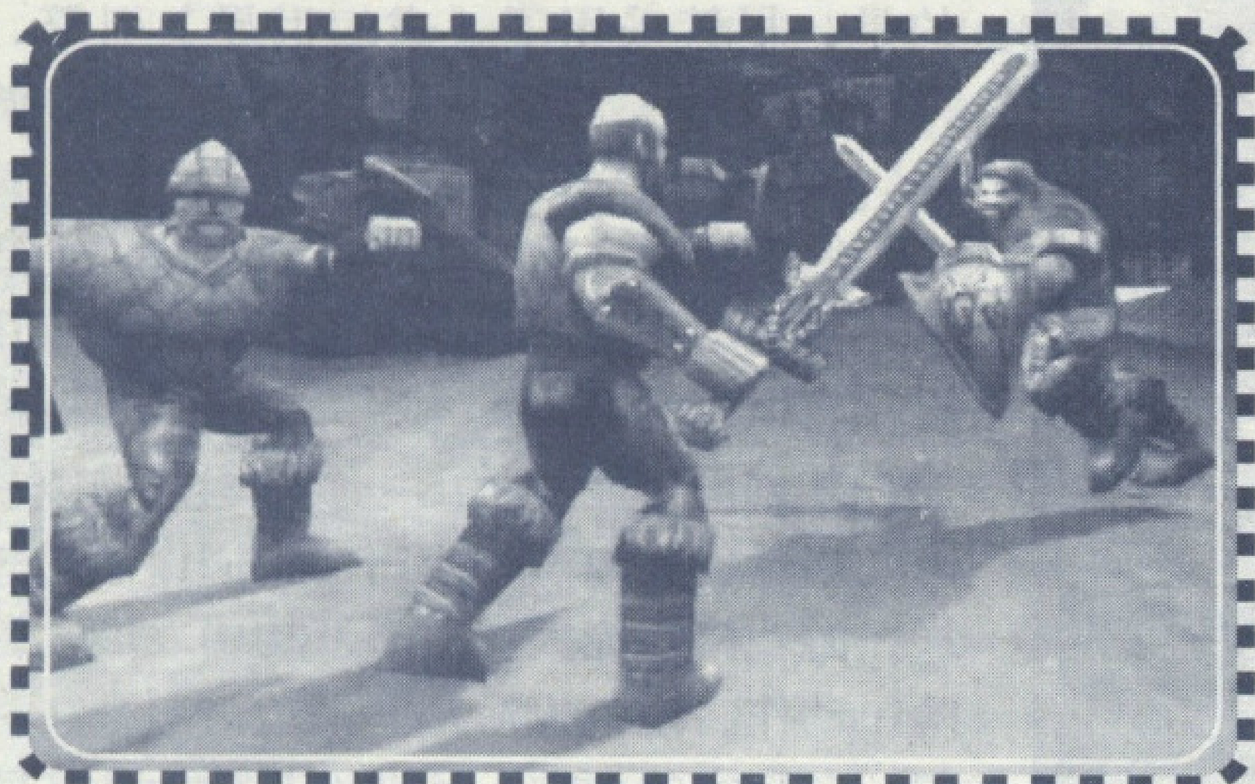
游戏采用了著名的《虚幻世界》引擎，当然是经过了改良之后的，在音响及光线效果方面表现十分出色。也许《虚幻世界》引擎比较能表现出古代北欧那种阴暗幽冷的气氛以及丰富流畅的人物动作。不过要注意的是，尽管采用了《虚幻世界》引擎，《北欧神话》却不是一款主视角射击游戏，而是一款第三视角动作类游戏。其实，采用第一人称射击类游戏引擎去创造第三视角动作类游戏，这已经是目前游戏界比较惯用的手法了，因为这样的移植可能在某方面更能显示出一个好引擎的威力来。当然，就象制作小组向我们保证的一样，游戏将在庞大的故事架构中发展，冒险、动作、角色扮演都和谐地被融合在一起。在玩家的面前，《北欧神话》几乎就是一场史诗般的经历，甚至当我结束游戏最后一场鏖战之后，留在脑海中的只是那种凄凉的“北欧风情”。

现在的游戏无不以精美的3D画面制作见长，《北欧神话》正是其中的佼佼者。先不说游戏的画面如何精美，纵观整个游戏，我们几乎是在进行着一场真实的北欧之旅。在此，笔者非常赞赏Human Head的敬业精神，这完全是一个真实的古代北欧世界。据说他们为了游戏的真实性而做了许多细致深入的工作，无论是出现在游戏中的建筑物、人物的装束、手持的武器还是幻想的怪物都充满了“北欧风情”。Human Head把游戏和神话完美地结合在一起。我以前很少有机会真正去接触北欧文化，现在《北欧神话》却圆了我的梦，谁说游戏只是用来玩的，至少在《北欧神话》中我了解了很多北欧在9、10世纪的风土人情。



引擎的威力不可忽视，游戏中近乎完美的场景设计都要归功于这个改良之后的《虚幻世界》引擎。各式各样充满着北欧神话色彩的建筑物极其精细地展现在我们面前，你甚至可以清楚地计算画面中的一砖一瓦；人物的造型光滑逼真，即使是在静态图片上，仍然透射出一股动态活力。也许正如Human Head的程序员克里斯·莱恩哈特所说的一样，他们

并非只想做一个第三视角的《虚幻世界》，而是真正地配合游戏去改良这个引擎。



有了强大的引擎支持，自然就丰富了游戏的动作性。尽管动作性只是《北欧神话》的一个特色，但毕竟它是一款动作游戏，动作设计是游戏的基础。在《北欧神话》中，所有动作可以用两个词来形容，那就是“简单”和“冲击”。“简单”表现在操作上，无论是使用游戏中出现的15种武器中的哪一种，你都不会感到困难。操控的简易性和动作的协调性的结合，是通过3个基本键（进攻、跳和跑）以及一些简单的辅助键实现的。《北欧神话》中的15种武器分为3类：钝器、剑、斧。每种武器都可以独当一面，而且具有各自不同的特性：剑速度快而锋利，不过与盔甲武士对战时，便不大有效；斧头在对付有中级盔甲的敌人时则会较为有利；锤则速度较慢，用起来也较笨重，不过攻击力会很强，即使是对穿着重型盔甲的武士，也可以作出致命一击。各种武器除了会有其本身的基本特色之外，另外还附加了一种神奇的魔法力量，这使得游戏的作战系统更为完善、多变。游戏的互动性也体现在格斗当中，所谓“冲击”，表现在玩家可以把场景里的许多小物件当作武器，在情急之下，运用任意的武器攻击敌人，也使战斗更为真实和有趣。据开发小组声称，Ragnar可以和很多东西发生互动关系。你可以砍下敌人的胳膊，然后用这只胳膊把敌人打死，就连多人游戏也有这种功能。我们希望它成为死亡竞赛的一大乐趣……砍下你好伙伴的胳膊，用它打他。在游戏特有的损伤系统下，不同的战斗引发了电脑对手的高度人工智能表现。



其实，我个人感觉《北欧神话》中动作性并不是Human Head的着重点，游戏的着重点其实是在冒险因素上。就象游戏的背景那样动人心弦，情节同样离奇惊险。《北欧神话》的场景并不仅仅在北欧大陆上，它遍布了几乎整个欧洲。我已经记不清在通关时经历了多少个场景，似乎在40个以上。除了在一些关键的情节转折处需要玩家作出选择外，剧情发展基本上是单线式的，玩家不必为了寻找分支情节而花费太多的力气。Human Head的目的在于让玩家们有更多的精力去完成游戏的解谜和战斗部分。在《北欧神话》中，谜题设计相当有趣，因为我们不必去找出唯一的解决方法，而可以用多种方式去解决问题，甚至有时候是蛮力解决（这种方法我个人比较喜欢）。这样一来，既让游戏具有了很强的趣味性，又避免了因难度太大而使一些玩家望而却步，也算得上是两全其美了。在单一的故事情节中畅游，经历华丽的过场动画，聆听无数的对话，运用自己的智慧解决各种各样的问题，当然还有用我手中的战斧去祭奠我死去亲人的亡魂……当这一切都结束在我面前的时候，我竟然感到了一种无奈，也许这才是Human Head真正想给予玩家的。

血仍未冷，我们的北欧战神将如何直面那夕阳下被蹂躏的故乡……

血仍未冷，也许此时此刻只有他手中的滴血战斧才能证明正义的永恒……

86

制作	Human Head
发行	Gathering of Developers
载体	CD × 1
类型	动作
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

新天使帝国

游侠创作室 游标







2000年真是一个热闹年份，尤其在游戏界，不知从哪里突然冒出了一大批“新”游戏：《新绝代双骄》、《新倚天屠龙》、《新英雄传说Ⅴ》……每款都是经典游戏的延续与升华，甚至创造了比老游戏更辉煌的成就。而现在，我们又有机会品尝一顿“新”字大餐，这就是大宇公司2000年9月底出品的《新天使帝国》。老玩家们一定还对当年沉浸在《天使帝国Ⅱ》唯美剧情中的日子记忆犹新，战棋迷们也许还会偶尔翻出《天使》系列和《炎龙》系列重温一番。而《新天使帝国》这一次则是挟3D之势，突如其来地出现在大家面前，的确是莫大的惊喜。

《新天使帝国》（以下简称《新》）采用了真3D引擎，这也是大宇着意宣传的优势，号称“大宇第一款3D回合战略游戏”。《新》无论情景介绍、关卡场景还是战斗动画乃至转职画面都以3D模式表述，给战棋类游戏注入了全新的血液。尤其在战场中，视角可以360°任意旋转，而且会跟随角色和NPC的移动而相应改变。游戏画面虽欠细腻，但色彩鲜艳，动感十足，给人一种华丽的感官享受。值得一提的是，美眉肖像做得很漂亮，甚至可以和日本美少女游戏相媲美，这一点足以弥补美工上的其他不足。《新》同前作一样，叙述了一个全女性化的故事，使唯美感觉达到极至。而战场上，每个美眉，无论是NPC还是一般士兵，都有自己的名字甚至独一无二的肖像，让人觉得放弃任何一个士兵都是犯罪。不再象2代一样，许多女孩只能有一副藏在铠甲里的面孔和同样的名字。《新》继承了前作自由转职的特点，转职系统更加庞大，一个普通士兵可以任意选择战士、骑兵、工兵、弓箭手、僧侣等各种职业，玩家可以亲手培养、组合一支全能部队。大宇公司另一个卖点是：《新》完全支持Windows ME，而且宣称“无论在视觉、听觉或游戏操作上”，在ME中都能得





到最淋漓尽致的表现。ME的确在多媒体领域较为突出，所以大宇的这种说法也许不为过。不过，ME中文版毕竟还远未普及，所以大宇只能说是在做一个新的尝试，或者甚至有炒作之嫌（有利于与微软的合作），对于现在的玩家，实在没有太大的意义。

尽管如此，游戏的一些缺陷还是不容忽视的。首先便是3D引擎带来的麻烦：画面固然华丽，但那种眩目的感觉却让人有些"晕"，游戏的操作也因此受到影响。任意旋转的视角和视角跟随功能也使操纵角色有些障碍，甚至有时根本找不到角色，或者说怎么也点不到需要的方格，可见大宇对于3D的运用还远未得心应手。战棋类游戏以其精确的策略运用吸引了大批爱好者，而在《新》中，由于操作的不便，战棋类游戏的独有魅力受到了一定影响。游标不禁要问：毕竟不是动作射击类游戏，3D效果真的比游戏的可玩性更重要吗？另一方面，敌人的AI似乎有点问题，有时会有大批敌人在两条路线之间反复徘徊，不知道该支援哪方，直到被你一个个地吃掉。游戏的难度设置也不太合理，困难级一出场就是兵山将海尚可理解，但简单级一上来就要转职，真是让人哭笑不得！游戏方式几乎没有改变，游戏中我们能做的，也只是和2代一样的"移动、攻击、射击、特技、休息……"，如此而已，真是……唉，不说也罢！





无论如何，《新》是以现代游戏理念包装出来的传统战棋游戏，其价值是不言而喻的，尤其对游标这种战棋迷来说。也希望大宇以及其他优秀的游戏公司能在各种尝试中更加接近游戏的真谛，这无疑将是玩家最大的幸福！



85

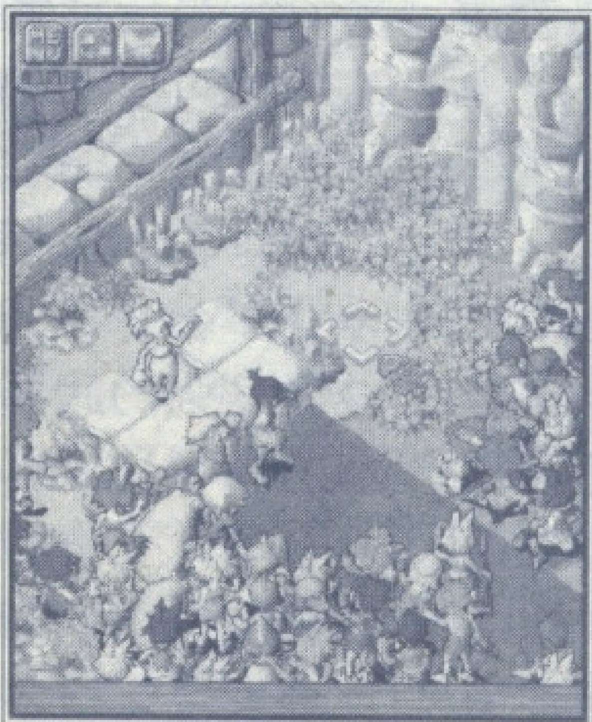
项目	内容
制作	大宇
发行	晶合时代
载体	CD×1
类型	战略角色扮演
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

石器时代 STONE AGE

辽宁 枫红一刀痕

最原始的网络游戏是文字MUD和简单的棋牌游戏，随着技术的进步网络游戏的图像也越来越漂亮华丽，系统也做得越来越复杂，从《网络创世纪》到《无尽的任务》都有优良的表现，这是目前著名的西式网络角色游戏。那么中文网络游戏呢？这两年国内公司也在不断地努力着，可以说是得到了突飞猛进的发展。其中著名的要属《万王之王》和《网络三国》了，它们是从最初的MUD演化而来，采用一贯的武侠模式，练功磨级是游戏的重点，也是玩家乐此不疲的生活重心，杀与被杀演绎着江湖不变的传奇，白骨和鲜血铺就了成功之路。那么，有没有相对轻松休闲一些的网络角色游戏呢？有，它就是这部我今天要介绍的《石器时代》（Stone Age）。和我以前玩过的网络游戏相比较，它有一种鲜亮明快的色彩，到处体现着一种夸张而富有趣味、幽默而富于人情的风格。





石器世界——恐龙精灵的国度

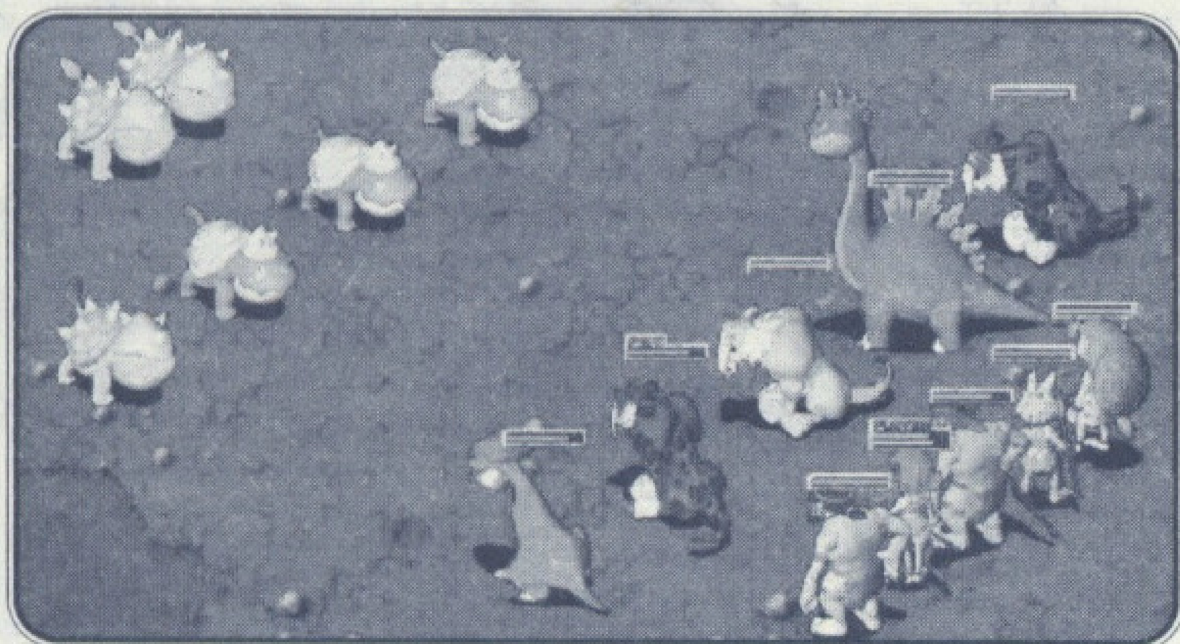
游戏的世界设定在尼斯大陆的两个岛屿上；塞纳斯岛位于大陆的东方，与大海相邻气候适宜，在岛上有两个主要聚居地，萨姆吉尔是以大英雄萨姆吉尔的名字命名的，至今村中还座落着这位英雄的塑像，让后辈人瞻仰他的遗容，缅怀他的光辉岁月。玛丽娜斯是个信奉海之精灵的村落，村里的居民相对和善亲切，过着淡泊与世无争的生活；加鲁迦岛被大量的森林植被覆盖着，是典型的热带气候特征的雨林环境。岛上也有两个主要村落，一个是居住在年深叶茂的巨树上的加加村，一个是由十几个小岛组成的卡鲁它那村。玩家可以选择不同的出生地点，由于选择出生地的不同，玩家日后会有不同的发展方向，比如属性的强弱，也可以豢养不同种类的宠物等等。



《石器时代》的游戏背景设定在远古蛮荒的时代，是个原始人类、精灵和恐龙共存的世界。原始人的生活要与自然和野兽作战，也要应付其他原始人部落的侵袭，在他们的武器道具和防具中，寄栖着很多奇妙的精灵们，他们拥有很强的魔法力量，可以帮助原始人使用各种各样的工具，同样也给人们治伤疗疾，是原始人类生活的好助手好伙伴。在游戏的世界还存在着大量的怪物，造型之奇特是你前所未见的。其中有大家所熟知的恐龙，形态各异扮相可爱，有几十个品种之多。你在战斗中可以遇到它们，还可以将之当成宠物来养。

标榜自我——独一无二的姿容

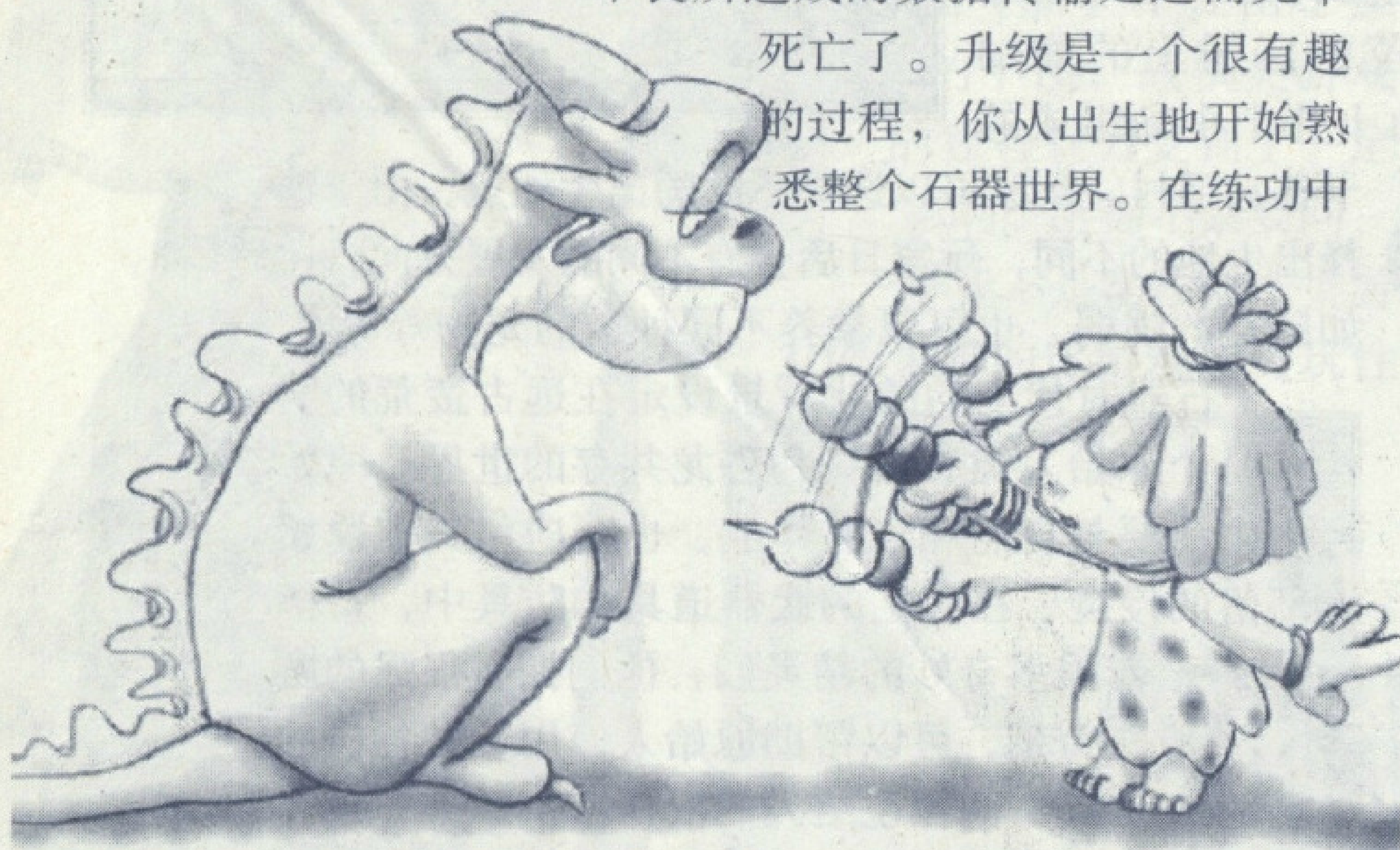
游戏中的角色刻画得非常有趣，游戏中提供了12种人物造型，每一种有4种颜色，这样就有48种选



择。同时玩家还可以设定自己的长相，更换口眼等部位，创造出独一无二的角色来。在与角色交往时玩家不再象以往那样用表情符来表示，而是有相应的卡通动作来体现。比如听到对方可笑的言论可以仰天一跌作昏倒状，象这类动作大致有12种之多，足够你在各样的情境之中表达自己的态度和想法。

战斗升级——塑造强者的阶梯

作为一个角色游戏重点当然是战斗和升级。与以往网络游戏的即时战斗不同的是，《石器时代》采用的是回合制，这样不会为了战斗而太过紧张，只要你有实力终会获胜的，不会因为网络线路状况不良所造成的数据传输延迟而无辜死亡了。升级是一个很有趣的过程，你从出生地开始熟悉整个石器世界。在练功中



你还要擅长利用精灵的能力。在精灵中最有用的是守护精灵、镜之精灵、光之精灵3种。守护精灵防力可以挡敌人的攻击3次；光之精灵的长处在于吸收敌人的攻击，有自动补血功能；镜之精灵可以将敌人的攻击反射回去，而且可以使敌人的魔法失效，不过要小心的是，敌人的爪类武器可以破掉这种精灵的防护。

即使你不热衷于练功，也可以加入一个团队或组织，在大家都有时间的时候到石器世界各处游历一番，看看海景，看看传说中的名胜景点。如果你对自己的功力有把握，也可以玩单人PK或团体PK，这也是一项不错的休闲活动。

打工赚钱——敛财成富的途径

在游戏中缺钱是一件很窘的事，所以很多的任务也随之展开了，玩家要很努力地打工赚钱。其中搞货运是一条途径，还有一条赚钱途径是抓宠物，如果脚踏实地赚钱则推荐去挖矿。有耐心的话还可以让宠物搞加工生意，用素材合成武器或防具，然后将道具练级，等级越高越值钱，一个小时也会有几千块的进帐，容易吧！



结婚转生——人生重大的转折

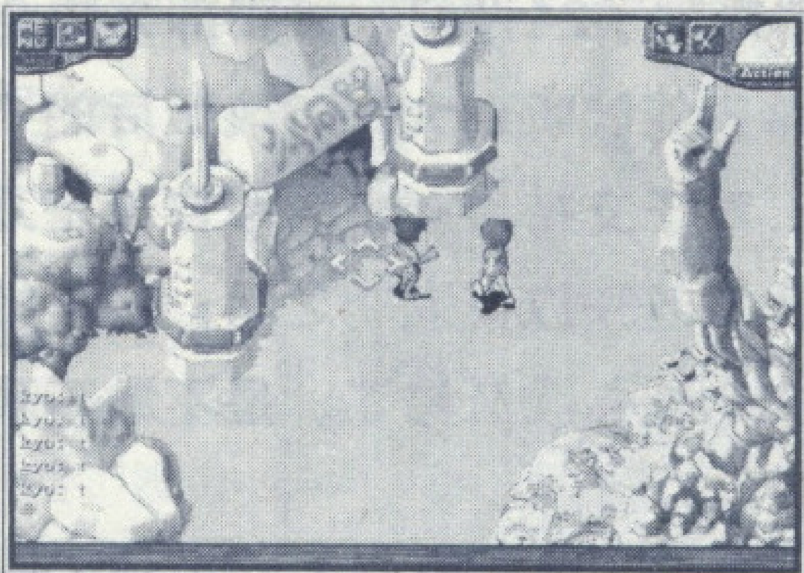
当角色练到30级的时候就可以进行成人仪式了，到海底通道去找看门人，收集到15个仪之玉后就可以得到证明是已成人的仪之盔了。越过这道门槛证明你已成人了，可以在大陆进行更广泛的冒险，对于石器的世界才会有更深层的认识。但这也不说明30级以前的修练并不重要，这段期间的修行往往决定了你的发展方向哦。

人生中还要有重大事件，这就是结婚了。找到了意中人后就可以申请结婚，请亲朋好友前来观礼，你愿意的话也可以向每个亲友要到礼金。证婚人和友人代表分别发言后一对新人就可以开始新的生活了。

当玩家修行到一定层次后可以选择转生，这样玩家可以从1级重新开始修行了。虽然是重新玩还是有很多好处的，比如说一转后可以豢养更多的宠物，便利店存放的道具数也会增加，物品的装备再也不会有等级的限制，即使1级的角色也可以装备属性很强的武器护具，这样练功就比较轻松了，玩家会变得比没有转生时拥有更强的属性，转生后的角色名片上也会有所标识的，朋友藉此可以识别你的游戏资历。当然了，转生也是有等级条件的，而且还要经过很多魔王的试炼，拿到必须的证明道具。

豢养宠物——体验成长的快乐

说起养宠物，以前玩家大多是玩养猫咪和小狗小虫之类的。《石器时代》里可不一样哦，而是各式各样的怪物和恐龙，很刺激吧。嗯，根据你的出生地点不同会有不同的宠物可养，你可以从小的时候和它一起长大，慢慢提升它的属性，也可以从中途战斗中捕获收养。每只宠物都有个忠诚度，一般说来从小养的宠物忠诚度要高一些，而半道收养的则差一些，因此你要真心地爱护它关怀它；如果你放任它不管，或者它的等级太低，它对你的忠诚度会下降，最终反目成仇，在战场上反K你，或者干脆弃你而去也是有可能的啊。



宠物可以养也可以买卖，你等级低的时候可以到海边去抓鱼，练级的同时还可以得到战利品，这样卖到宠物店还能赚不少的钱，等你的等级高一些了，可以邀伴一起去抓龙，可以卖很多钱的。如果你中意某种宠物可以从店里或他人手里买到，这时要注意你的等级要高过它，否则就很难养了，你只能养比你高过6级以内的宠物。

加工料理——创造新奇的道具

宠物不仅可以在战斗中帮助你，还可以学习到很多技能，其中一项是料理技能。在游戏中有10种左右的宠物擅长做料理。料理大致分为汤类、串烧类、米饭类、面包类等等，它们可以用大陆中找到的300多种材料做成。如果你有时间和金钱，不妨多做一些料理。但要记住宠物的料理能力要从小培养，这样成功率才会高一些，而用等级相当的材料来做料理，成品才会多一些。

加工是宠物又一项有趣的技能，可以用收集的素材物品制造出适用的武器和护具。为了增加成功率大部分素材还要用沙、贝、鳞、叶等道具辅助升级。相同等级的素材才能加工成品；如果合成失败了会变成一些破烂，还好这些破烂可以找收购商人卖钱的。

人际交往——融入石器的社会

网络游戏的最大魅力就在于人与人之间的交往了。作为石器世界的一份子，你免不了要与形形色色的人物交往，从进入游戏开始你武功低微，认识高手结伴而行可以增加自身的安全，他还会帮你练功。碰上了好的团队也可以试着加入，与队长交换名片认识这个大家庭的成员，从此就可以靠山吃山衣食无虞了；在打仗的时候有人给你默默地补血，缺钱花的时候也有人给你金钱，前提是自己也要尽到作为团队成员的义务和责任。

游戏可以说也是个通讯联络和交友平台，当你收到朋友给你的名片后，你的名片簿里会加入对方的资料，以后你可以随时随地与好友通讯联系，可以看到好友名单里有多少人在线，即使你们不在同一个服务器上，也可以利用游戏提供的邮件系统与朋友便捷地交流。

为了方便朋友之间的交流，游戏还提供了照相功能，你可以将自己的生活片段抓拍下来存成BMP档，发送给朋友或者放到网页上让更多的网客欣赏。如果你想让朋友分享你豢养宠物的快乐，也可以将你的宠物拍摄下来，制成宠物图鉴与朋友们分享。

目前北京华义的设计师们正紧张地制作《石器时代》的简体版，届时会在国内的5大城市分别架设服务器，玩家可以选择邻近的服务器来玩，游戏将采用发售WGS（Waei Game System）卡的方式来收取费用。根据玩家所玩的时间来计算点数，点数用完了可以购买WGS卡来补充。华义以后推出的网络游戏都将采用这种收费机制，只要你购买了WGS卡就可以玩他们推出的任何一款网络游戏。



83

项目	内容
制作	JJS
发行	华义国际
载体	CD×1
类型	图形MUD
语言	简体中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编辑导语

转瞬之间，时空之门将大家带到了21世纪，编辑部亦将全新改版后的杂志带给了大家。别的不说，十字军很希望能够听到大家对改版后的“攻略指引”的看法，相信两方面的看法都会不少吧。对于支持者，十字军自然是万分感谢，同时在继续努力之余还要将全部首肯之辞收集起来以便邀功之用；对于批评者嘛，十字军在虚心接受的同时是坚决不改的……啊哦，我又错了，是不敢不改，呵呵，欢迎大家多提意见。

从这一期开始，十字军打算在“攻略指引”之前先跟大家聊上几句，一方面是想跟大家交流一下对游戏的一些认识，另一方面也就这一期的“攻略指引”向各位作个简要的交待，希望能对你在如此厚重的一本杂志中的一个如此庞大的栏目中，找到你所需要的东西有所帮助。

本期的“攻略指引”收录了两个经典游戏的续作和一个新游戏的攻略，这个新游戏就是《幻想纪元》，从情节上讲是属于传统型的中文RPG，让我们再一次同邪恶的野心作斗争。游戏场景采用了3D构图，画面表现还算说得过去，这篇攻略较详细地介绍了这个游戏的全部流程和游戏中的一些秘密。另两个分别是国内和国外经典游戏的续作，一个是《明星志愿2000》，其前作早在5年前就已风靡全国了，也算是大宇公司的招牌游戏之一；另一个是《猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛》，是著名的卢卡斯公司经典冒险系列的最新作品。前者攻略为玩家作了一些非常有用的提示，在这些提示的帮助下你可以依照自己的想法更轻松、更迅速地达到你的“特殊”目的；而后者攻略有相当多的成分取材自官方资料，以条目的形式对游戏中的每一步流程进行了介绍，也就是说如果你卡在了某一个环节上，就可以直接去找相应的条目来解决。而最重要的一点是对于象十字军这样E文不是非常灵光的玩家们来说，这篇攻略的实用价值就非常之大了。



加勒比海的阳光，迷人的风景，可爱的猴子……当然还有傻乎乎的盖博拉什（Guybrush Threepwood）和一捆待你解开的谜题。这一切，构成了无论在PC还是在家用平台，都十分有名的LucasArts的招牌菜之一——《猴岛小英雄》。悄然之间，这个系列的第4集在2000年11月凛冽的寒风中登场了，当然谜题仍是一贯的困难……



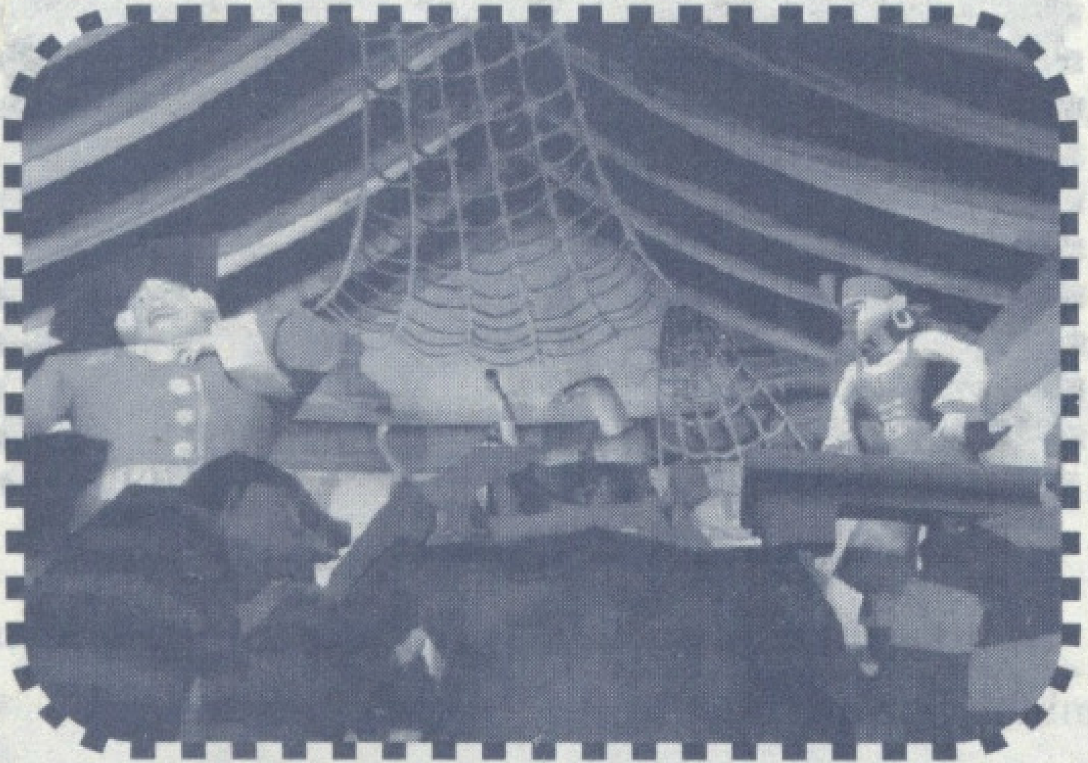
猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛

游侠创作室：楚玄、阿凌

前言

《猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛》居然抛弃了鼠标，仅仅使用键盘（或8键Gamepad），确实非常不便。没办法，谁让咱们是玩家呢！以下为常用键，其它按键可在说明书中找到：

上下左右键：行走
Shift＋上下左右键：跑
Enter：执行各种命令
Page Up & Page Down：对话或要选择答案时卷屏
E / L：观看



U：使用
P：拿起，将物品收回装备中
I：进入装备
O：立即离开建筑物或进入大地图
F1：主选单
Delete：略过对话
Esc：略过影片

常见问题

Q：如何才可以对角色使用某物品？

A：先按I键进入装备，选择物品，再走近角色，面对他（她、它）时会出现提示“Use XX to XX”。

Q：为何我不能照攻略所说进行行动？

A：注意平时不要把东西都拿在手里（如有东西在手中请按P键收回），某些情节要对角色使用物品，攻略里面会提到。

Q：我的英文太……不明白他们在说甚么？

A：请在Option选择“Text Mode”为“Voice & Text”。

Q：我错过了某些限时或限次数选择行动的地方，怎么办？

A：凉拌……只有取回存档重新来过了。

Act Ⅰ

序幕

我们的小盖（Guybrush Threepwood）刚一出现，便被绑在柱上……没办法，想想脱身之计吧。

1.转到火盘前踢倒火盘（U），再垫起一块炭（P）（小盖绝对比贝利厉害！双脚踮热炭），快速移到已经上膛的火炮处，将热炭块踢到炸弹上就可以把对方的海盗船击沉。



刚到家，就看见那笨蛋Catapult在用投石器打你的旧居。原来整个Meele Island都以为你的太太Marley已经死了……没办法，只得先应太太的命令，前往Lucre Island以证明她的存在。

2.来到Melee Town，进入Scumm Bar，走到一位

醉酒的老伯身旁。看一看紫色的气球，再与Dart Player（就是门口那两个扔飞标的）说话，打赌他不能扔中气球。气球爆了后，老伯吓到睡着了，将他面前的一碗Pretzels拿走。

3.在酒吧内与Crusty Sailor说话，与他打赌掰腕子（Arm Wresting），胜出了便可以请他领航。方法



是在他说很“离谱”的话时，说一些对应的话比他更“离谱”，胜出3句者为胜。先由你来说，有问有答，当然每次对话都是不一样的，但不会超出下列语句的范畴：

进攻：

1.Today, by myself, twelve people I' ve beaten.

2.I' ve got muscles in places you' ve never even heard of.

3.Give up now, or I' ll crush you like a grape!

4.My ninety eight years old grandmother has bigger arms than you.

5.I' m going to put your arm in a sling.

6.My stupefying strength will shatter your ulna into a million pieces.

7.Hey, look over there.

8.Your knuckles I' ll grind to a splintery paste.

9.Your arms are no bigger than fleas that I' ve met.

10.People consider my fists lethal weapons.

11.Only once have I met such a coward.

12.You' ve the ugliest creature I' ve ever seen in my life.



13.My forearms have been mistaken for tree trunks.

14.I' ve one-wrestled octopi with these arms.

15.Do I see quivers of agony dance on your lip?

16.You' re a big poopie head.

17.You suck!

18.Dummy

19.You' re not very nice.

20.I don' t wanna play anymore.（不会有人笨得选这个吧？呵呵）

防守：

A.From the size of you gut. I' d guess they were eaten.

B.Why, ya studying to be a nurse.

C.So THAT' S why you' re scratching I' d go see a vet.

D.It' s too bad none of them are in your arms.

E.An over-the counter defoliant could help with that problem.

F.I' m surprised you can count that high.

G.Sadly your breath should be equally reckoned.

H.I would if it would stop your WINE-ING.



I.I' m sure that spineless creatures everywhere are humbled by your night.

J.Yeah, yeah. I know. It' s a three headed monkey.

K.He must have taught you everything you know.

L.Yeah. But we' ve both got better bladder control than you do.

M.It' s laughter that' s caused by your feathery grip.

N.I thought that the bean dip had a strange easte.

O.I' m shocked that you' ve never gazed at your wife.

P.Oh, yeah?

Q.I am rubber. You are glue…

R.I' m shakin! I' m shakin!

S.Shyea!

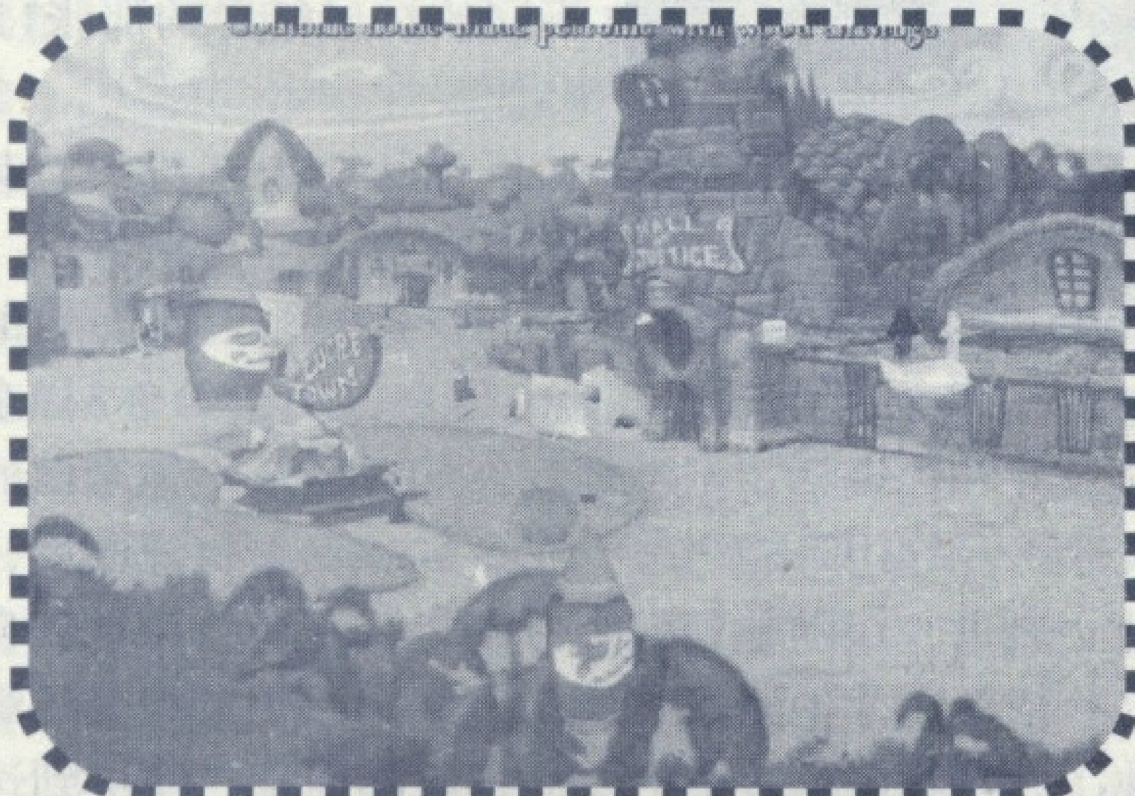
T.How appropriate. You fight like a cow.
U.Could you repeat that.
a.Oh, please. You call THAT an insult.
b.Can' t you think of anything better.
c.You' ve not really trying very hard, are you?
d.Ungh, grrr, ha, graaa……

克制搭配：
1—A；2—D；3—H；4—L；5—B；6—F
7—J；8—N；9—C；10—G；11—K；12—O
13—E；14—I；15—M；16—c；17—b
18—a；19—d



4.到码头与Harbor Mistress（胖胖的大妈）说话，她要你出示证明才给你船。在汽水机旁拿取Inner Tube，准备离开Meele Island。

5.走回Govenor Mansion，使用Inner Tube在Funny-looking Catus（就是房子旁边那个像弹弓一样的植物）上，再手执Pretzels，给Catapult Operator吃。等他走开吃时，走到投石机边搅搅那个Catapult



Control，嘿嘿，发射！炮弹弹回来！这样，闻名一世的投石车就这样毁在了你英勇无敌的小盖手里。而那个catapult operator也不会再出现，妻子也会走入Govenor Mansion内。

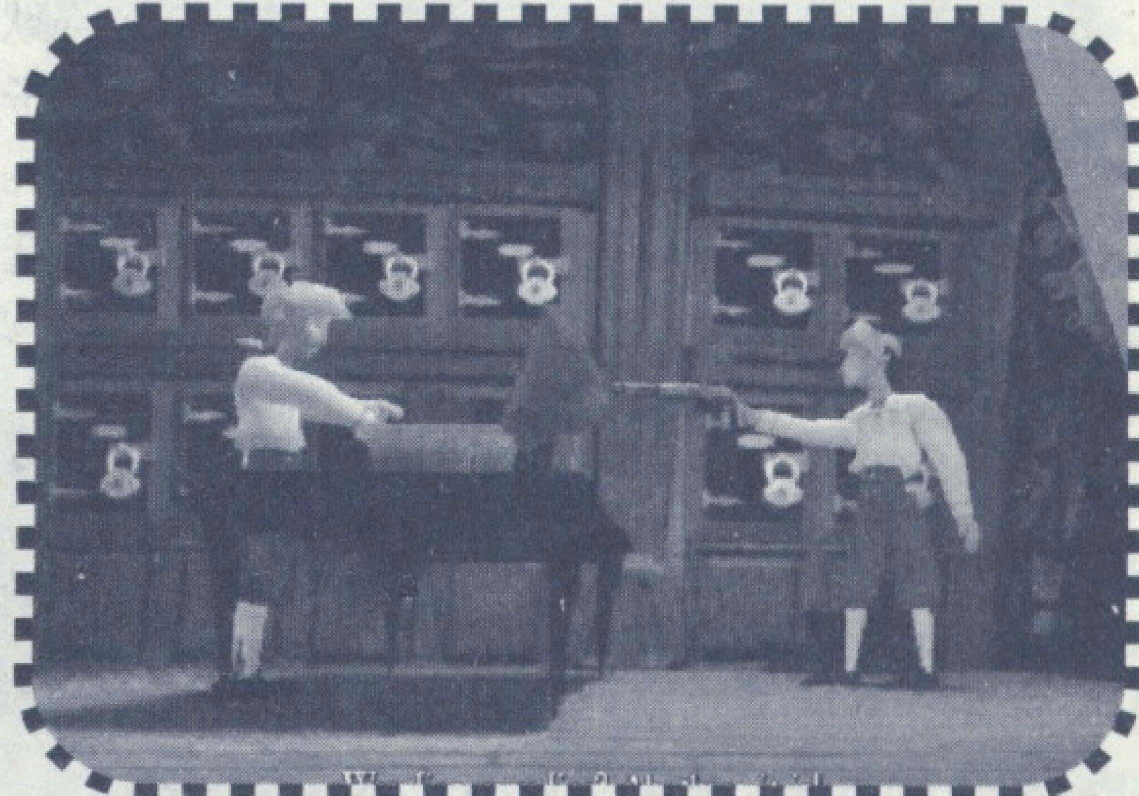
6.在Melee Town见到的一男一女不是别人，就是前作中的Carla和Otis。在对话中套出他们是认识你的，然后说可以提供一份Cushy Goverment Jobs，他们便答应会加入你的队伍前往Lucre Island。

7.回Govenor Mansion，在窗旁（不是妻子桌子上，而是对面的座位上）找到些Govermant Paper，看一看，是一份员工合约（Cushy Edition，切记，一定要这个版本的，妻子桌子上的那个员工合约不管用！），将它交给Elaine签署，再问她拿取Gubernational Symbol（要和她谈话），便可离开。

8. 将员工合约交给Carla及Otis，再到码头向Harbor Mistress出示Gubernational Symbol，便可离开Meele Island前往Lucre Island了。

冤枉啊！冤枉！

9.到了Lucre Island的第一件事，便是到Law Office与3名律师说话。跟他们贫了一通后，他们给你一封信，看完后到银行向小姐询问有关HT Marley的Safe Deposit Box，之后银行经理会带你到房中取保险箱。他刚刚走出保险门，便有个人装成你的样子打劫（话说回来，银行经理也够马虎的），而此时，在枪口的威胁下你被困在保险房中。



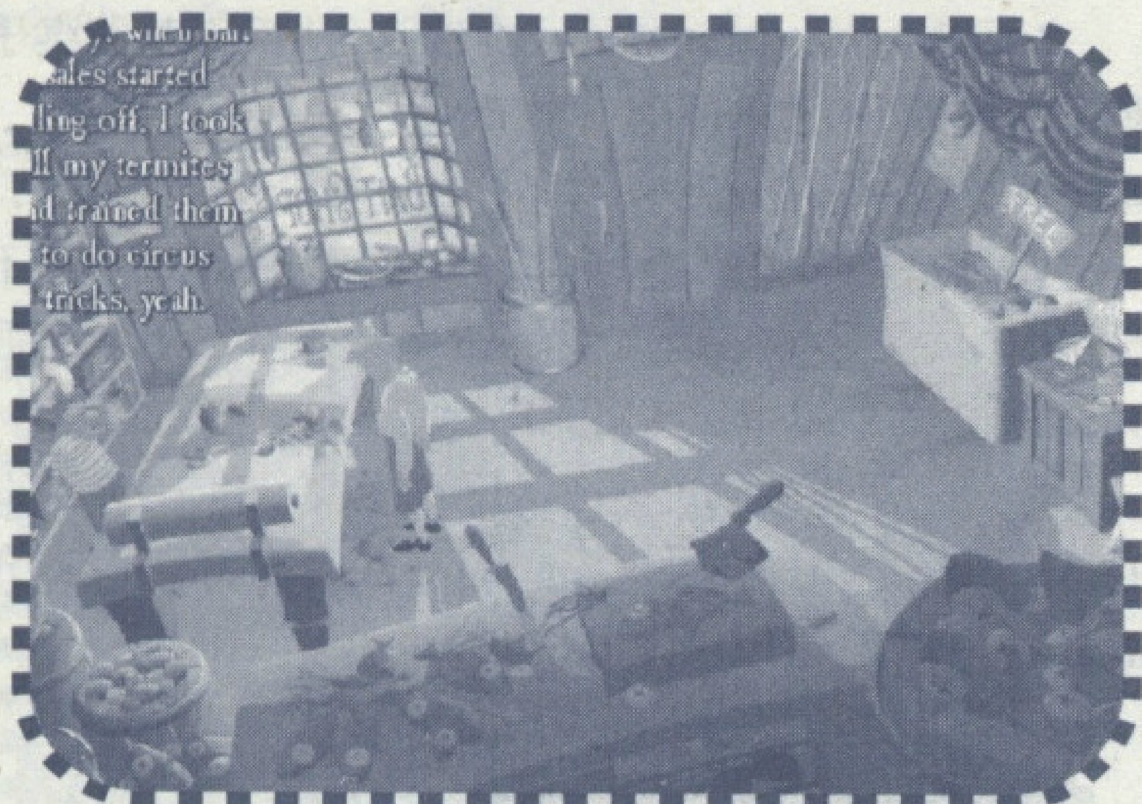
10.捡起屋里所有的东西，包括那人遗下的手绢（Handkerchief）、3块海绵（Sponge）、桌子上的宝剑（Sword）、保险箱内还有掺了水的酒（Grog）及音乐盒（Music Box）。

11.把剑插在门拴处（Bottom Hinge），撬开门后剑会断裂。再把剑插在门缝（Carck）中，将3块海绵（Sponge）放进门缝里，往上面倒些刚刚拿到的酒，门就会被挤开了（小盖的物理学得不错嘛）。

12.谁知刚一出来就是一片漆黑，小盖被误认为是强盗，为了证明自己的清白，要先拿取以下物品：

在监狱里（Jail）拿取鸡脂（Chicken

Grease）；在香水店（Scents and Sensibilities）拿取空的喷雾器（Empty Spritzer）和科隆香水（Cologne）；在木棒之屋（House of Sticks）拿取木



头刨子（Wood Shavings），并与老板侃山；在诱饵商店（Bait Shop）拿取一块免费的诱饵（Free Bait），与老板说话；在诱饵商店（Bait Shop）门外取走鸭子（Duck）。

13.到Palace of Prostheses与Dave说话，将手绢给他闻闻，他说要味道更浓的才可分辨，你看看那条手绢，便知道要什么了。

14.拿出空的喷雾器（Empty Spritzer）到监狱（Jail）外面的喷泉（Fountain）装水，将木头刨子（Wood Shavings）放入自制香水（Home-made Perfume）中（在装备按U使用Wood Shaving，再选择Home-made Perfume按Enter）。拿香水（Perfume）到诱饵商店（Bait Shop）加些免费的诱饵（Free Bait）水，按O键出大地图。到Mystes'O Tyme Marshe加上脏水（Puddle），到Mansion宅前的喷水池前，将花儿（Flower）加进去，香浓味道的手绢便大功告成了（真……真变态！），返回Palace of Prostheses。



还我清白！

15.将那自制香水用在Dave身上，他便会说出一个名字，然后便要你在旁边那个“Retrieval System Controls”找出那人的资料。名字是人人不同的，但都是由3组名组成，笔者玩时那名字是Dan W. Hootiniferous。

16.那个“Retrieval System Controls”，分别以不同图案代表不同的字母，是名字由左至右看的第一个字母：

兔子：A-D

椰树：E-H

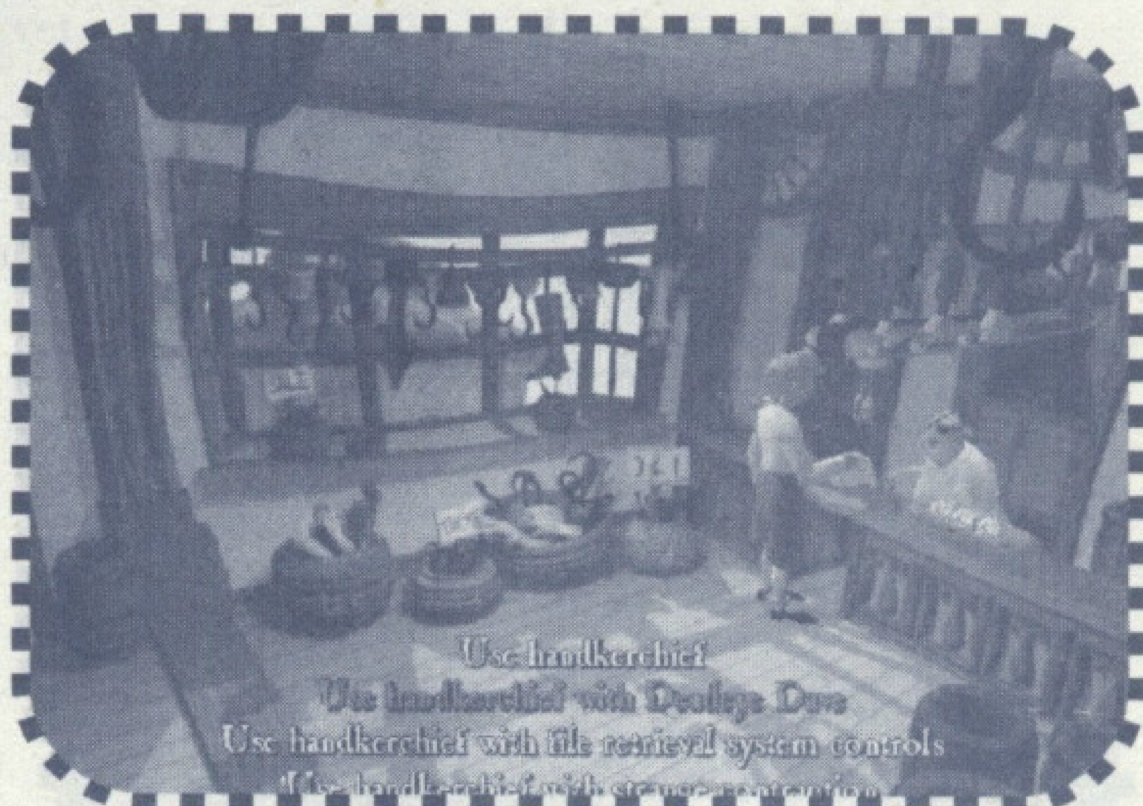
番瓜：I-M

猴子：N-T

香蕉：U-Z

例如笔者要找的那个是Dan W. Hootiniferous，所以便要转成兔子、香蕉、椰树，按键便可以取得一张“时间表”。

17.到玩国际象棋的那两个老伯旁边，不断跟Portly说话，直到他出错棋，然后便会从Portly口中得知那Skinny常带着Britney的照片。与Skinny说话，不断以Britney引开他的注意力，当他也走错棋时，



2人便会发狂（换了我也一样！），你便可以拿走桌子上的钟表（Clock）。

18.到Mystes'O Tyme Marshe，把钟表（Clock）安在皮艇（Raft）上，便可进入划艇模式。右下角的时钟是代表你要走的方向，那张时间表又是人人不同的。如笔者的那张12:05便要往东走到尽头，12:30便是往北走到尽头，其他类推。

19.这是个时空交错的空间，你会见到自己，他（你自己）会给你3样东西，并和你说话（记下他和你的对话及给你东西的次序）。你用万能钥匙（Skeleton Key）打开闸后，他会离去，跟随他朝那个方向走，之后会再见到自己！依照刚才他给你东西的次序，原原本本交还给他，回答相同的答案，之后再跟随他走，便可到达Pegnose Pete的屋子。

20.到了Pegnose Pete那里，在他门外的Wellcome Mat使用鸡脂（Chicken Geese），再在他的窗口使用鸭子（Duck），他便吓得屁滚尿流地冲出屋外，跌在那大笼中。

21.警长居然还不肯释放小盖，只好继续找回失物以证明自己的清白。先到银行旁边的Manhole，把断剑（Broken Sword）插在Manhole上，可以看到撬出来的Manhole Cover上有3个名字，记下来。

22.现在到Prosthetic Palace找Dave，说要一些免费的礼物（Free Gift）。他会说一个故事，你回答在Manhole Cover中见到的名字，全都答对的话他就会给你Prosthetic Skin。

23.把Prothetic Skin铺在Manhole上，当作一个蹦床，弹到Bank内，下梯子拉动Chain Pull开灯，拿走桌上的Scupper Ware，将Bait放进去待用。上梯子调查一下那个奇怪的阴影（Funny Shadow），原来是一个鼻子，警长会来拿走它，你从窗子离开。

24.到Prosthetic Palace播放音乐盒给Dave听，在播完之前取走红色的Prosthetic Hand。到Bait Shop使用Prosthetic Hand在白蚁团（Termite Circus）上，取走白蚁（Termite）。嘿嘿……回想起了3代中的经典镜头。

潜水真相出

25.到Mandrill的大宅（Mandrill's Mansion），对Kangaroo喷Cologne，他便发怒，然后会离开屋子去取新的行动手杖（Walking Stick，顺便提一下：和他比剑是必败的，不要浪费时间了。当然，如果你觉得好玩，也不妨试试）。

26.到手杖之屋（House of Sticks），见到那支准备给他的Mandrill先生的藤条手杖（Mister Mandrill's Cane），使用Prosthetic Hand在那支手杖（Stick）上，令白蚁（Termites）附在那里。

27.返回Mansion，说出你知道是他雇用Pegnose的，他便会到收藏宝物处，你跟随他留下来的木屑，走到森林，再走到一座岛上。

28.在岛的后方找到隐藏的通道（Hidden Passage），下去按桌子旁的红色按钮（Button），回到上面，Dive into Deep Water，潜入水中吧！

29.使用Scupper Ware，捕捉一条发光的鱼（Glowing Fish），便可看见隐秘的门（Secret Door），进去。

30.取走所有财宝（Heirlooms），还有那颗Screw，将这两样东西交给监狱（Jail）内的警长，便可获得释放了！离开Lucre Island返回Meele Island，竟发现新的总统候选人居然是大奸贼LeChuck！

ACT Ⅱ

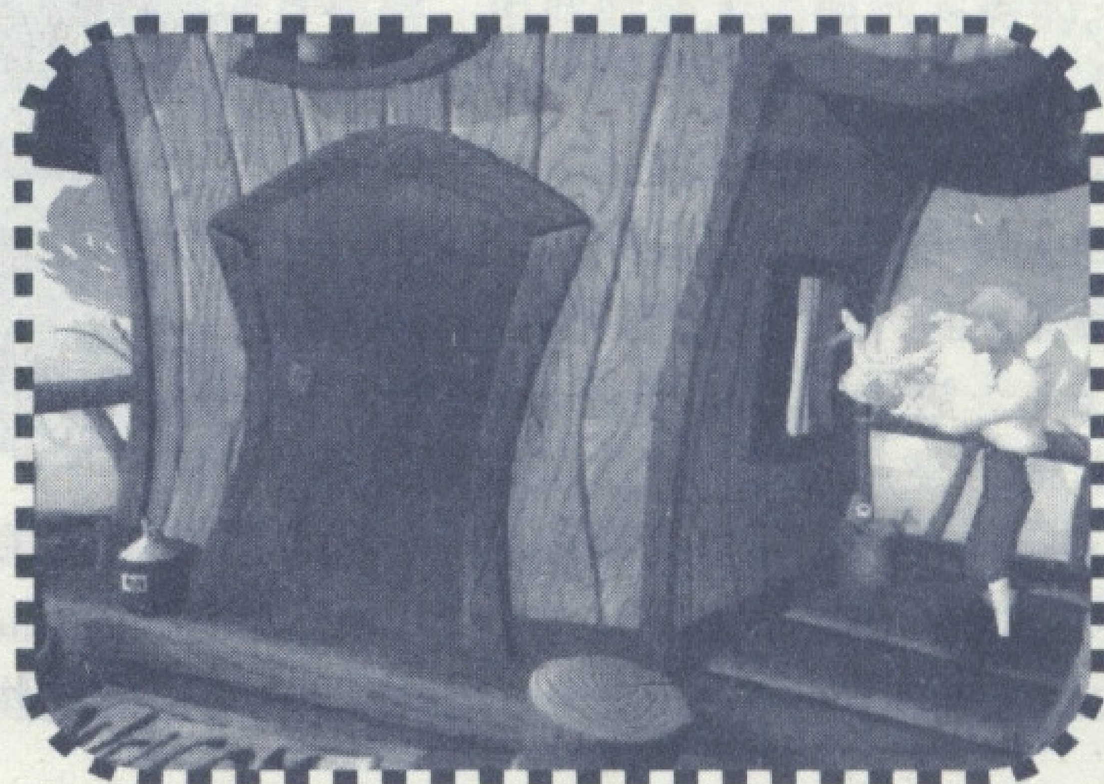
重返Meele Island

1.当从LeChuck的口中得知了关于“最终侮辱”（Ultimate Insult）的时候，Elaine因为要继续选举的工作，便派小盖调查此事（难道真是“气管炎”？）。没办法，妻命难违，于是首先想到了女巫（Voodoo Lady），到Meele城（Meele Town）中的魔法屋找那位大姐谈谈吧。



2.看见房间中的手掌比较怪异，于是就拨弄了几下手指（Finger），女巫（Voodoo Lady）刷地一下就冒了出来，问她有关祖传宝藏（Heirlooms）的事，她会给你耳环（Earrings）、项链（Necklace）和钢笔（Pen）。当然，还有第4样东西，是蓝色……嘿嘿……

3.到海港（Harbor）的自动贩卖机（Grog Machine）里面鼓弄一个硬币（Coin）出来，再塞进

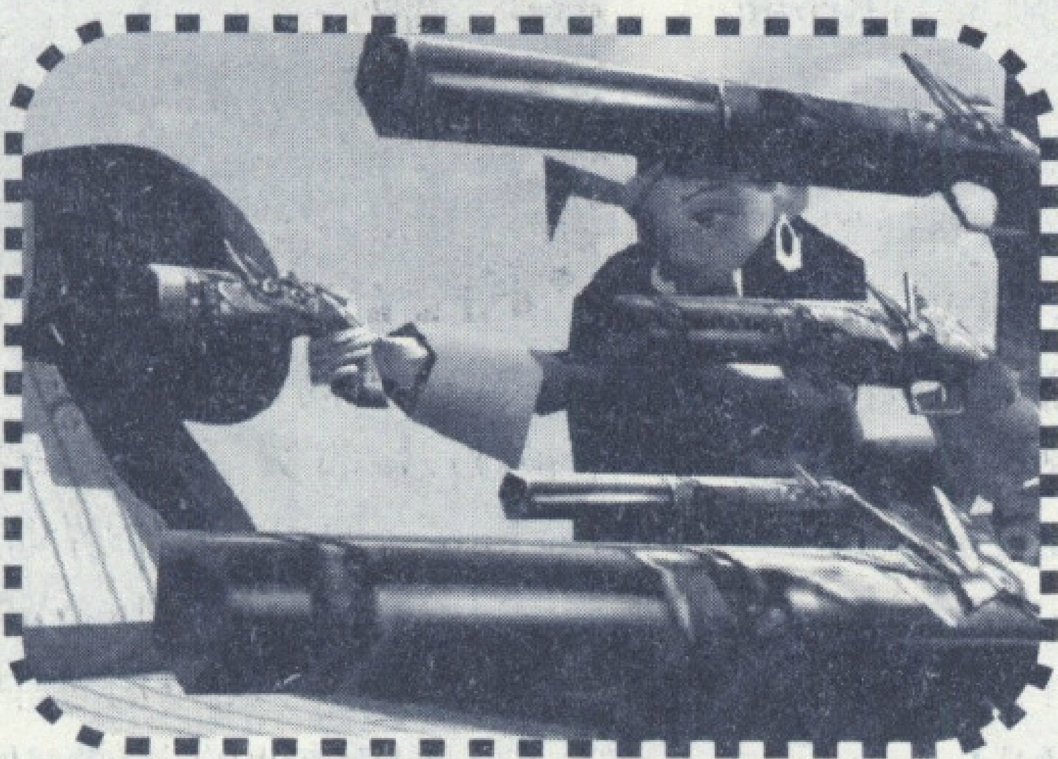


自动贩卖机拿到一瓶掺水的烈酒（Grog）。

4.到Meathook的家找他谈谈，他告诉你说第4件东西是一幅画，之后从他给你的桶里拿走画笔（Paintbrush）。



5.来到Lua酒吧，坐下后留意着火的渔船（Falming Scuttlefish）。计算时间差，等那条着火的船到达面前椰树画的下方时使用画笔（Paintbrush），弄停推进装置（Propulsion Mechanism）。等那个笨厨师出来，溜进厨房（Kitchen），将掺水的烈酒（Grog）倒进蒸汽发电机（Steam Generator）里，如果刚才弄停的那条船刚好在挂画下方，便会有事情发生，而你也可轻松得到挂画。



6.回到码头，到你的船上，将耳环（Earrings）放在Headpiece身上，再将项链（Necklace）、挂画（Painting）及钢笔（Pen）都交给Headpiece，便可出发到Jamalaya岛了。

Jamalaya岛

7.先到Starbuccaneer的咖啡屋（Starbuccaneer's Coffee），透过门外的窗看到屋里有一个咖啡杯（Coffee Cup）。进去后，面向窗户便可取得那杯子。使用咖啡杯（Coffee Cup）向职员添饮，顺便尝尝食品柜台上的Bagle（真是……），把吃剩的恶心东西留起待用（Juicy wad of chewed up bagel chunks）。看看那位女士的购物袋，拿走那个印有咖啡屋标志的杯子（Starbuccaneer's logo Mug）。

8.到Stan's Time Share，从免费的小册子（Free Pamphlet）里取一份Time Share Brochure，从门边拿到胶水（Glue），喝热牛奶咖啡（cappuccino）后听他介绍的Sales Pitch（以免睡着……），便可得到一张猴岛餐券（Monkey Meal Ticket）。

9.到微型酒吧（Micro-groggery），向老板要一杯免费的Wimpy酒（Wimpy Grog）。如果之前睡着了，没得到猴岛餐券，也可在此玩骑牛仔机（先用胶水涂上，免得掉下来）取得一张。

10.到Planet Threepwood，看菜单（Menu）后点几道菜，然后坐下。跟画师Jolly Pirate侃两句，他会替你写生，完了之后便能拿到讽刺画（Caricature）。将胶水（Glue）涂在讽刺画上，再将画贴在那个印有咖啡屋标志的杯子上，制成仿制的杯子（Fake Mug），便可与面前的猴岛杯子（Monkey Mug）交换。

11.出门后到门外的铜像前与Tourist对话，从他那里可以套到Bronce Hat的情报。

Knuttin的珊瑚礁

12.坐上码头的小船（Rowboat），途中遇到Casaba司令（Admiral Casaba）开炮打你。反正他炮术不精，不用管他，先到海盗城（Pirate Shanty Town）。

13.与沙滩上的木偶（Puppets）聊天，直至操纵木偶的人（Puppeteer）出现为止。向他展示蓝色的壁画（Blue Painting），便会吓跑他，然后你就可以拿起地上的木偶（Puppets）。



14.到研究院（Academy）与女老师（Teacher-lady）神侃，要求参加教学课程。听完一轮废话后，女老师会问3道问题，答案都是最差最坏的那个（或可说是最长），然后她会给你一个学生被罚站时戴的纸帽（Dunce Cap）。

15.被赶出学校后，按动门旁的火警（Fire

Alarm）。当女老师逃走后，进入学校的一个箱子内拿取口哨（Whistle）。反复地做还可拿小船（Boat）、杂志（Magazine）、游戏纸牌（gaming card）。

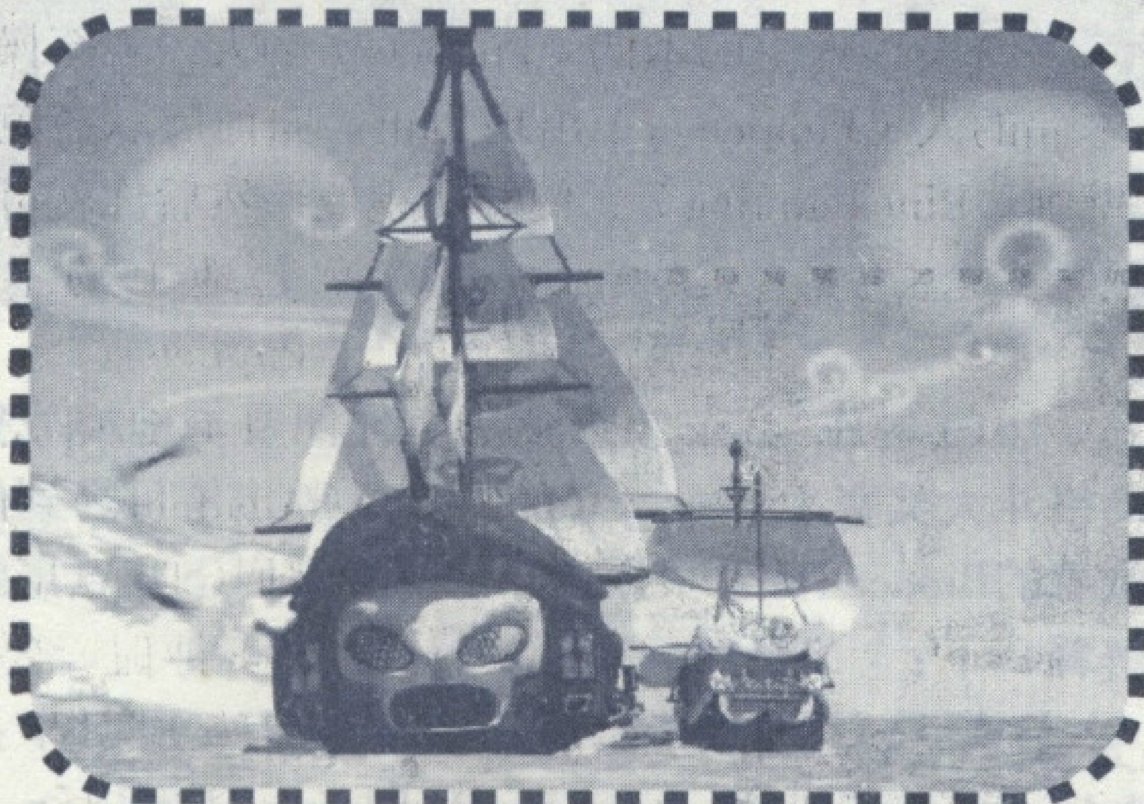
16.到沙滩与海盗说话，问他有关Bronce Cap的



事。到右边的礁石海滩（Rocky Beach），那里有很多大石头（Boulders），其中一个就藏着Bronce Cap。

17.在礁石海滩利用口哨呼叫鹦鹉（Parrots）。那对鹦鹉一只说真话，另一只说假话，而位置又是经常倒换的。只要给它们其中一只饮Wimpy酒（Wimpy Grog），再问一道简单的问题，便可分辨出哪一只是说真话的鹦鹉了。问那只鹦鹉要往哪个方向走，便可以找到藏着Bronce Cap的大石头了。

18.在那块大石头上使用木偶（Puppets），引来Casaba司令（Admiral Casaba）的船开炮。一阵狂轰滥炸之后，便可以得到藏在大石下的Bronce Cap。



Jamalaya岛跳水比赛

19.到Tall Rock，与Marco de Polo说话后，向他挑战跳水，以取得战利品（Trophy）。

20.把评判侃晕后，取得潜水证书（Diving Certificate），再与Marco de Polo说话便正式开始。第一跳分数低是难免的。

21.与Hippe评委（Hippe Judge）说话，4个跳水动作的按健分别是：

上：Keelhaul

下：Rum Barrel

右：Spinning Sword

左：Alpha Monkey

Marco de Polo会做3组动作，只要完全模仿他做，便可取得Hippe评委（Hippe Judge）的10分。

22.与聪明的老裁判（Wise Old Judge）聊天时，他会说你的头有问题。只要在跳水前戴上罚站帽，便可以取得聪明的老裁判的10分了。



23.与不高兴的评委（Grouchy Judge）说话，他是被Ozzie收买了的，只要向他出示Time Share Brochure，便可威胁他给你10分。

24.将之前在Starbuccaneer的咖啡屋吃剩的东西放入海豹油（Seal Oil）中，再向Marco de Polo挑战，只要跟随他的动作，便可以取得胜利了。

25.获胜后，Act II完结。回Meele Island后竟被LeChuck这厮送进猴岛……

ACT III

猴岛石头阵

1.在一个沙滩上，先看看记录（Note），还可以在周围找到香蕉树，但此时是无法摘到香蕉的。

2.到Clearing找Herman说话，已经记不清所有的事情了。为了帮他找回失去的记忆，抓起一颗椰子（Coconut）向他砸过去，再和他说话就OK了。

3.Hike to Canyon，在仙人掌下找到香蕉采摘工具（Banana Picker）。

4.回沙滩用香蕉采摘工具拿香蕉，必须拿到所有香蕉才行。

5.把香蕉给小猴Timmy吃，它便会尾随你。到Hike to Canyon，再给Timmy香蕉，引它跟你走到铁

门（Metal Door）。

6.打开通风口（Vent），把香蕉扔进口内，等Timmy钻进去后关闭通风口。再把香蕉扔进入口（Portal）内，门就会打开了。

7.进入通风管（Tube），用香蕉采摘工具截取Weed Whipper，之后从通风管离开。

8.到Vista Point，有3个沟渠（Canal）及3个炮口，此时的目的是要令石头（Rock）进入3个不同的炮口——拿起石头扔进右边的沟渠（Canal of Right Side）；再拿起石头扔进中间的沟渠（Canal of Middle）；最后一个有点麻烦，先将第1块石头扔进右边（Right Side），待它碰到树干后，再把第2块石头扔进中间（Middle），等到它也碰到树干后，将第3块石头扔进左边（Left Side），直至第3块石头也碰到树干，再将第4块石头也扔进左边（Left Side），这样就会一炮打在熔岩上。

赴汤蹈火

9.进入城堡（Castle），用香蕉采摘工具拿取门上的两个护盾（Shields），与幽灵神（Father Allegro Rasputin）聊天，跟他说你想试试熔岩板的急流勇进（Lava Plunge）。

10.上船后，把船划到之前发射那块大石的地方，驶入小湖内。

11.上岸后使用Weed Whipper在Patch of Weeds上，使湖中的岩浆降低。之后上小山踢倒手掌树（Palm Tree）当作桥返回城堡内，和神父说要再上船一次。

12.把船开到猴子扔掉的那个奶瓶（Milk Bottle）附近，使用香蕉采摘工具拿取奶瓶，之后便可离开。



13.到露营地（Campsite），拿奶瓶扔向Herman，再与他说话。

14.从手掌树（Palm Tree）做成的桥走到对岸，进入村庄（Village），使用刚才得到的两个护盾在



Musically inclined monkey（一间屋内奏乐的猴子），它会扔下自己的Accordian，把它拿走。

15.回露营地，把Accordian砸向Herman，与他说话，他终于有记忆了。他会给你一个Gubernational Symbol。

猴岛格斗大奖赛



16.在村庄与Jojo Jr说话后，你便要与他挑战猴岛格斗大奖赛（Monkey Combat），胜出便可得到他戴着的Bronce Hat。关于这个大奖赛有以下几点需要解释一下：

(1)玩法就像“猜拳”一样，共有5种动作：AA=Anxious Ape、BB=Bobbing Baboon、CC=Charging Chimp、DM=Drunken Monkey、GG=Gimpy Gibbon。因为生生相克，所以其中的某两个都会输给另外的两个，相应的也会胜过剩下的两个（例AA胜过CC及BB，但输给DM及GG）。

(2)动作的转换是使用3组声音的组合，由4个音组成：O=Oop、A=Ack、E=Eek、C=Chee（例如从

AA转换到BB是Chee Ack Oop，从AA转到DM是Oop Ack Chee）。

(3)只要是两套动作互换，即无论是BB转到DM、DM转到BB，都是同一个叫声组合。

(4)玩家和计算机各有一条生命值，如双方都是BB，我先行动，变成CC，CC胜BB，对手便要扣1.5条香蕉。如双方的动作都是一样，作平局（Draw Game）论，行动的一方恢复一条香蕉，谁的香蕉先扣完便算输。

(5)按同一种叫声3次动作则维持不变。

(6)秘技：参考计算机转换的动作，记下来，然后跟随计算机行动，以平局新开一个回合（Round）。此外还要记下哪个动作之后出哪个动作。

(7)由于叫声组合都是随机的，各人的游戏都不同（用Save/Load、Quit是不会影响组合的，但如果重新开始游戏的话组合便会不同），故此一定要自己慢慢试。



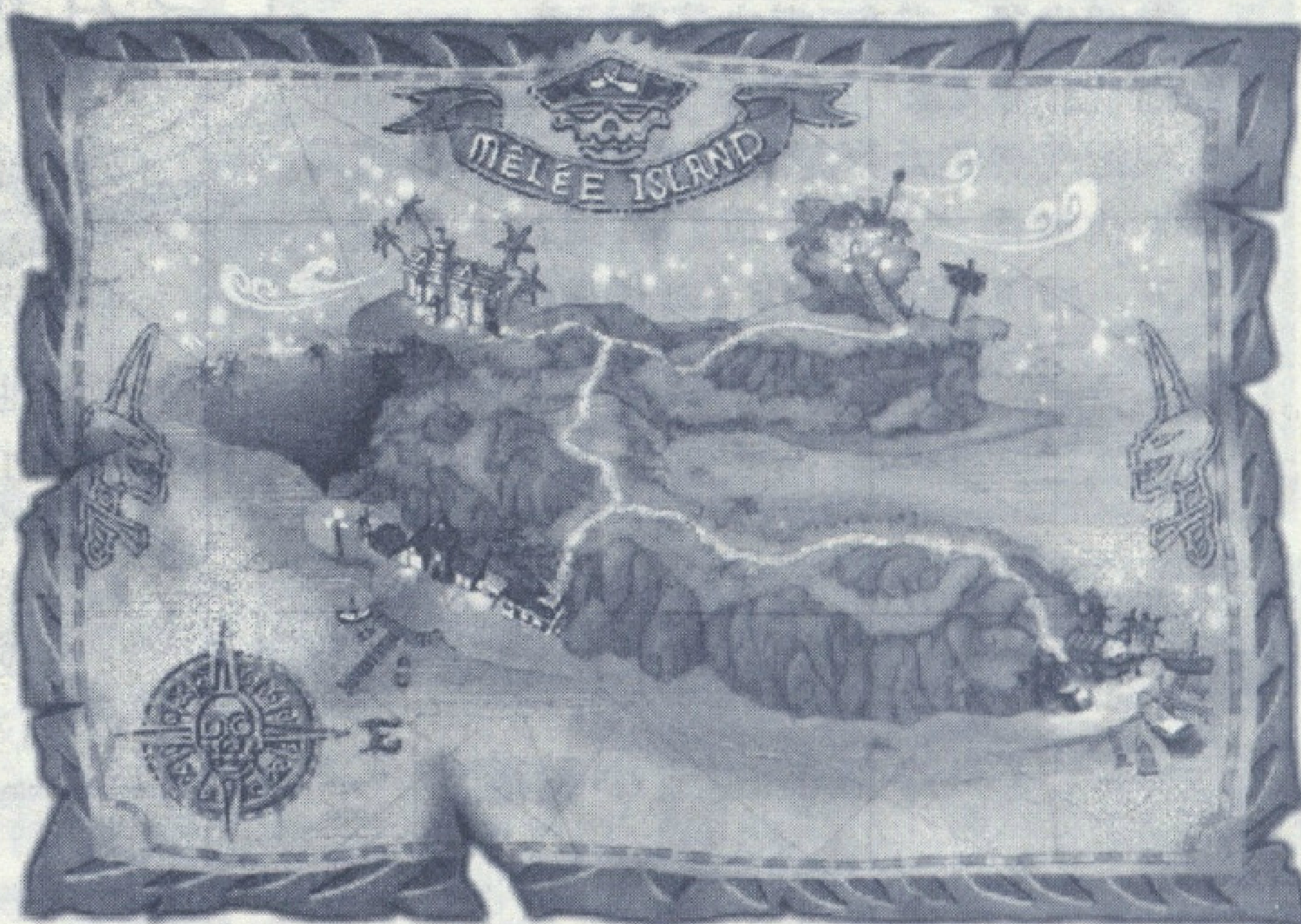
(8)打倒森林的大块头猩猩（Brawny Monkey）后，便可去挑战Jojo Jr了！

结局：铁猴28？！

17.胜出Jojo Jr后，取得Bronce Hat。到巨大的猴脑（Giant Monkey Head）处，把Bronce Hat戴在头上（Head），使用香蕉采摘工具在鼻子（Nose）上，门便会打开。进入后使用Gubernational Symbol在Slot上。

18.驾驶大机械人走到最右方拿起Really Big Plank，将Really Big Plank放到Short Tower。爬上Short Tower，再Jump on really big plank，使用那Switch。

19.与LeChuck化身的巨石像进行最终的猴岛格斗大奖赛，你是不能胜出的，只要跟随他做同样的动作，Draw Game三回，他自然会放弃。之后，你就可以欣赏精彩的结局动画了！



后记：说实话，玩“猴岛”实在是一件非常有趣的事情，但要写攻略就非常辛苦了。由于我的英语水平实在不高，所以基本上是抱着《英汉辞典》玩下来的。但从某种意义上讲，从这上面我实在受益匪浅。为了方便大家，我就把英文都翻译过来了。由于时间实在太仓促了，所以行文难免出错，希望大家多多谅解。这个版本的攻略只是一个大体的流程，并没有把“猴岛4”的幽默全部体现出来。当然，我也只是想给大家一个引导，至于个中幽默，只得大家自己品味了（笑）。

92

项目	内容
制作	LUCAS ARTS
发行	LUCAS ARTS
载体	CD×1
类型	冒险
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

明星志愿2000

北京 青雪

想从零开始在五光十色的演艺圈发展，并在3年内获得演艺圈“艺能天王”，没有一定的实力和运气是不太可能的。当然，如果在名师（也就是“艺能天王”我啦！）的指点下，阅读了我的著作《我是如何成为“艺能天王”的》，那又另当别论了。

发展篇

◆ 从一个笨笨的丑小鸭起步

记得在我刚刚决定进入演艺圈的时候，我真的是笨笨的、穷穷的，在众多的做着明星梦的芸芸众生中，我是非常不起眼的一个。在这个年少创业的时期，我从来不做什么接广告赚大钱的白日梦，天天都是踏踏实实地打工、辛辛苦苦地训练。当然了，我早就制定了详细的人生规划，选择的工作都是可以提升“演技”或是提升“歌艺”的。我相信，这对于我未来的发展将会起到举足轻重的作用。此外，虽然“慈善义工”表明了是没有报酬的，可是我每有空闲的时候都要去帮忙，树立我爱心充沛的健康形象。而且，谁又能想到一来二去的（10次以上），当我和康皓、袁佩琪混到脸儿熟的时候，他们居然还会慷慨地送我一些物品呢！在那个艰苦的时候，别人的每一点帮助都让我倍感珍惜。

每个月内，我都会去民歌餐厅找一次莫叔，讨好地和他聊聊天，帮他点儿小忙什么的。果然，随着我的才华的渐渐展露，莫叔也越来越愿意提供给我更多的工作信息。谁说辛苦就没有收获呢？我的人际关系就是从“诚恳”这两个字起步的。

在成为艺人的各种训练中，我更为看重的是“美姿仪态”这一项，不仅可以提高体能，对疲劳的容忍度也会提高，比起别的训练来更加事半功倍。总之，在我的不断努力下，2000年6月的时候，我的名气、人气、演技、仪态等各种属性都已经达到了2000以上，而莫叔也在这个时候告诉我广告公司正在招人……



我知道，我生命中的第一个重要的机会来了。

◆ 迈向艺人之路

听别人说，如果能够接广告，通常接电视剧也就没什么问题了，这个时候我才充分体会到了自己初期努力磨练演技的重要性。所以我一边接广告一边继续训练，以便可以去电影公司担任一些配角的角色。当我可以频繁地接到广告后，我就转而全力训练歌技，以期有朝一日可以得到唱片公司星探的垂青。在众多的唱片公司中，SUN要求的条件最低，可是我又不想去。YOGO其次，EAMI最高，不过EAMI得奖的几率也最大，所以要进自然是要进最好的。当然了，在努力进军歌唱事业的同时，我没有忘记自身的修身养性，这样，在将来机会来临时才能不错过嘛！



◆ 终于是个角儿了！

奋斗了这么久，终于是收割的时候了。现在我

也是个明星，是个角儿了！接下来就该好好地挑几部能够得奖的作品去争取最后的辉煌了。

广告：只要拍完加名气值超过150点的都有可能入围金星奖，最理想的自然是能够加名气超过160点的“著名”广告啦。例如说：罐头酱菜疼某篇、沙茶酱多语篇、珠宝求婚篇、泡茶包式说明篇、感冒药唱游篇、便利商店姐弟篇、洗衣机傻瓜篇、眼睛药水美目篇、洋芋片实在篇……都是不错的选择。每年2月20日公布入围名单，评选最佳模特奖和最上镜奖各一名。

唱片：属性平均要求在3500以上的唱片都有可能入围金曲奖，在EAMI公司制作下的唱片得奖可能性也颇大。每年8月20日公布入围名单，评选最佳歌手奖和潜力歌手奖各一名。

电视：PSTV制作的《星座爱情系列》或其他片酬高达40万以上的都有可能入围金钟奖，还有就是PSTV制作的《文鸟》十分受评奖委员会欢迎。每年5月20日公布入围名单，评选最佳演员奖和支持人奖各一名。

电影：片酬高达百万元的都有可能入围金像奖，还有就是导演主动上门约片的更是几率高达99.9%。象《蓝天战士》、《佛陀释迦牟尼》、《威尼斯之恋》、《金田一杀人事件》、《三国之赤壁》、《超频战警》这些选择都不错，最理想的是在3月到8月拍摄完成的影片。每年11月20日公布入围名单，评选最佳主角奖和最佳配角奖各一名。



主持人：主持人通告会分别在4月、8月、12月随机出现，如果能够有幸接到通告的话就应该有那个运气入围最佳主持人！

学生情人：由大专学生投票，9月底开始评选。

军人情人：由阿兵哥投票，3月底开始评选。

只要本身实力够，就可以在2001年或者2002年一口气拿下3个大奖，接着，就是我期望已久的“艺能天王”宝座了！

感情篇

经营感情的第一秘诀是要一心一意，只能够对一个女孩展开你的温柔，否则就会竹篮打水一场空，现在花心可不流行了哦！重要的节日你只和你的“她”一起度过才好！

◆ Miss，Miss，请你对我笑笑！

◎ 方若绮

身为演艺圈的第一当红美女，自然我是很希望能够和她花前月下，偶尔制造些粉红色消息来丰富娱乐媒体的内容。不过想要追上她首先就得接近她，也就是说我只有当上了方若绮的经纪人，她才会每周光临我的小家，我也才能够有机会近水楼台先得月。也就是说，我必须做到：



第一，如果我有前辈介绍——前辈？自然就是《明星志愿Ⅱ》了，只有电脑内装有原版的《明星志愿Ⅱ》才有可能。（哇！这不是必须是“明星志愿”系列的铁杆支持者才行吗？莫非我还真不能从“明星志愿2000”开始我的崭新游戏人生了？制作小组窃笑：不行啦您呐，赶快花钱买去吧！）等到我当上了方若绮的经纪人后，左下方的咖啡杯就会多出生活和邀约的选项……唉，没办法，老将出马，一个顶俩，“前辈”的介绍如此重要啊！

第二，我必须在2001年7月前拍过戏、拍过广告、出过唱片，并且全部通告都顺利完成（哇！方若绮对经纪人的资历要求还真高呢）。

第三，我绝对不能拍过或计划拍性感写真集和三级片（方若绮可是大牌的清纯玉女型明星，人家对经纪人的形象很注重的）。

第四，我必须在第一年内曾经拜访过全部的两家电视公司、两家广告公司和两家电影公司，而且每家公司的老板还都要把通告给我看过才行。另外呢，打工选项要有幕后合音（签约的唱片公司除外）和慈善义工（自然就是到圣心慈善院了）。



第五，让若绮总是手边有钱，存款永远高于15万（人家有钱了才会觉得你有利用价值呀，嘻嘻）。

第六，合理安排若绮的通告，平常给她的通告总要保持在2个或3个这样的标准数字，不能有超过一个月的空档期（记着，人家是老板）。

第七，绝对不能花心，要目不斜视，绝对不可以和别的女孩子一起度过特殊节日，更不能和莫筱筠的感情太好（一定要坚决发扬海枯石烂、忠贞不二的中华传统美德，我的眼中只有她）。

第八，作为若绮的经纪人，我的存款也不能低于15万（要不然人家方若绮多没有面子呀，好像她克扣了经纪人的薪水似的，其实呢，我不说你也明白是吧）。

第九，密切注意若绮的疲劳指数和压力指数，平常多和她谈心交流思想，多送礼拉拢感情，多陪她在国内国外旅游陶冶情操，一旦发现她的状态不好或者稍有抱怨就要立刻改变她的既定行程。

第十，我的各项属性（除叛逆外）都要超过6500（我好忙呀）。

做到前四点后，我在2001年5月1号林芬芬车祸事件发生后飞奔到医院看望若绮，而且还体贴地支付了医药费（若是不付的话，嘿嘿）。之后，我就怀着满腔热血天天去民歌餐厅守候倩影，果然功夫不负有情人，不仅再遇佳人，还在莫叔的介绍下顺利当上了若绮的经纪人。

每次握着若绮的小手，我就会回想起当初追求美女，排除万难，打倒情敌（王瑞恩、黎华）的艰辛历程——在刚刚当上若绮的经纪人的第3周后，我开始小心翼翼地约她出去，郊游、看书、逛街、去民歌餐厅，只是期望时时能够看到她灿烂的笑颜；若绮过生日前，我推掉了她的电影通告，也不过是为了能够和她一起度过浪漫的一天；若绮谈到筱筠要结婚时，我曾别有用意地表明自己希望早婚；在若绮想退隐时，我曾鼓励她别为自己放弃理想；共度圣诞节时，我曾大力表明自己希望周游列国，但不会定点居住；浪漫情人节时，我曾发誓会爱她一辈子；而最后在向若绮表白时，我温柔地看着她的眼睛，告诉她我欣赏的是她的能力……

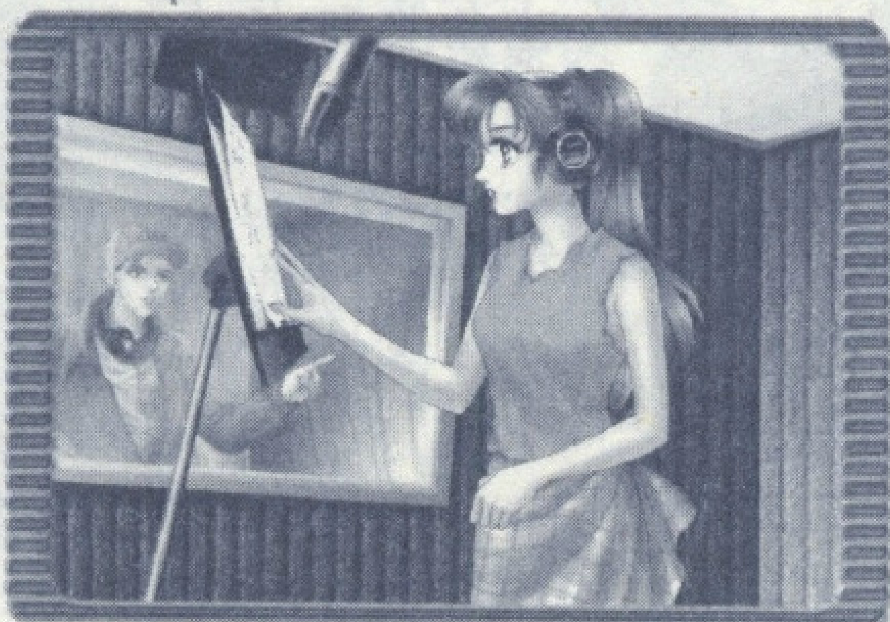
也正是因为每一次的温柔轻语，才有了今天的温柔相伴……

◎ 古芊菁



古芊菁是个爱名爱利的女生，最喜欢去梦登丰美容机构做美容（我总是在那里遇到她），而且只愿意理睬她觉得有魅力的人（魅力3000以上）。芊菁不仅会十分任性地要求我在任何事情上都要顺着她，（比方说任何时候古芊菁送我东西我都必须满面感激地接受），还会要求我在演艺界的成就高于她的前男友——童靖阳（名气和人气至少5000，全部各项属性都必须高于童靖阳），好不会丢她的面子。一句话，是个麻烦的丫头。

记得在一次记忆大考验结束后，我先是因为答应了高熊彭胡约我去PUB的邀请，所以才遇到的芊菁，之后谁曾想在梦登丰美容机构做美容时又碰上了她。某一次，在梦登丰美容机构芊菁告诉我她刚跳完韵律操，好累啊！这不是明摆着嘛，想要我发扬一下绅士风格。于是我赶忙献殷勤请芊菁吃饭唱KTV，几次后她也就勉为其难地答应了（哼！肯定是心里早就很期待了：P）。和芊菁一起吃饭的时候她常常要打扮很长时间，我就只



有耐心地等候，而且不管多不耐烦，当她出现的时候都必须装作若无其事才行。否则她就会气哼哼地只和我吃饭，绝对不和我谈感情了（狡猾！居然白吃饭）。



5月的时候，芊菁突然提到很多人想找她拍写真集，问起了我的看法，当然我也要甜笑着说“其实你可以试试看啊！”（明明是自己想拍得要命还不肯承认，不坦白的女孩！）。9月的时候芊菁开始抱怨新人很讨厌，我也马上跟着愤愤然：“没想到那些新人是那么的有心机！”（心中却暗道，不宽容的女孩！）。10月初到10月中的时候我缠着芊菁要给她庆贺生日，并且在生日那天手舞足蹈替她说出她的观点“人就是要懂得享受”。12月前芊菁一口咬定她每年12月都要出国，我只好温柔地叮咛她要回来陪我过圣诞（心中窃喜，没有人烦了）。圣诞节的时候芊菁果然回来了，不过却要挟我答应她明年陪她出国过圣诞节（崇洋媚外！一点不考虑我的存款）。1月15号，我在梦登丰美容机构深情地希望可以和她一起度过白色情人节，芊菁却回答……唉！她怎能如此打击我幼小脆弱的心灵！第2年，芊菁生日的时候我信誓旦旦地许诺说等到我事业有成时一定会带她去国外过生日。第3年的圣诞节芊菁坚决不肯和我一起过，还诉苦说行李带一堆真烦啊，于是我只好故作亲切地哄着她说“需要的时候再买嘛”……现在想来，追求的过程真是丧失自我的过程，我简直可以预料到因为和芊菁一起，所以我的性格也许也会通向黑暗。





◎ 席若芸

虽然席若芸看起来有些冷漠，但当她爱起来，就会是一团烈火！席若芸常常“出没”的地方是彩虹影业、公园和自己的家，而我认识若芸却同样是在参加记忆大考验之后。因为在高熊彭胡约我去PUB时我没有答应，之后再次和若芸相遇才奠定了今后的基础。

2001年1月的那天（星期日除外），我恰巧去彩虹影业，先是碰到若芸跌倒，再一次又碰到她不舒服，我都充分表现了我的关心之情，还在第2次坚持送她去看医生，从而也知道了她家的住址（所以说嘛，我关心她其实是很有目的的）。

从那以后，我每个礼拜日都不厌其烦地到若芸家约她出去走走。先是被她拒绝了几次，其后因为我的牛皮糖功夫她终于同意和我一起去海边散步了，也开始对我特别友善了起来（看来是看熟了），还特别允许我和她同桌共餐。2002年的情人节，我和若芸一起度过。当时，她小声地问了我一个问题，我也轻声地回答她：“演艺圈谣言满天飞，不差这一件的”。而后，4月的时候若芸谈到她想开餐厅，也提到了她母亲的事情。9月，若芸突然说她要拍性感写真，因为她母亲出事需要钱……自然，我大力反对，然后立刻求婚！虽然若芸没有接受我的帮助，可我知道，她的心底已经有了我……写真出来之后，我又去找若芸，问问她妈妈的情况，并陪她出去散散心。等她10月底到11月底最忙的事情过去后，我们度过了一个甜蜜的圣诞节，若芸也终于成了我甜蜜的小妇人。

◎ 莫筱筠

莫筱筠是莫叔的女儿，一个很朴实的女孩子。在我记忆中，她平常多是周四在民歌餐厅，周日在电影院，从来不收太贵重和不实用的礼物，也绝对不允许我拍性感写真集和三级片。第一次去民歌餐厅的时候，我就认识了筱筠，后来还成功地向莫叔打听到了她的生日。于是，2000年她生日那天，我来到了民歌餐厅给了她一个意外的惊喜。那天，我们谈得很开心。

而第一次约会时，我的理由是“筱筠需要出去走走”，她虽然有些羞涩，不过莫叔倒是替她答应



得爽快，一副生怕女儿嫁不出去的样子，马上把我们请出了家门。此后，我总是请她去看电影，十次之后再斗胆约她去玩别的——哎，看电影永远是增进感情的好方法，不过我真的很想约会时内容更丰富一些。还好，当她拒绝我的时候经常会有莫叔突然蹦出来强迫她答应，简直让我怀疑莫叔是不是一直跟踪我们的……

得奖之后，我总是去民歌餐厅和她一起分享快乐，而她会在道贺的同时问我将来的打算，自然我的回答是"顺其自然"。2000年10月，我们已经比较要好了，莫叔也意味深长地告诉我莜筠最近很受欢迎。过了几天我去民歌餐厅，高明权突然冲了出来恳请我帮忙劝莜筠当他的助理，我对我和莜筠的关系这么有信心，自然是满口答应了。又过了几天，莜筠跑来质问我，我一边解释一边心中美滋滋的，知道我们的关系更亲密了！莜筠十分向往淡泊的生活，恰巧和我不谋而合——她同样认为"表演生命有限，转到幕后才能长久"（生日的时候），并宁可相信神是存在的，退休后希望去乡间定居（圣诞节的时候），而且很赞同"健康比事业重要"（情人节的时候）。

既然我们俩这么思想相通，优秀的我（除叛逆外其他属性达到6000以上）终于成了莫叔的乘龙快婿。

◎ 温宁珊

加盟Yogo唱片公司后，第一天报到时就有一个可爱的小女孩和我打招呼，于是我也就记住了这个活泼的温宁珊。之后，我频频在Yogo公司和公园遇到她，也顺便经常送她一些小礼物或者逗她说说话。这个女孩子很可爱，什么礼物都会高高兴兴地收下，让我这个送礼物的人感觉也十分欣喜。熟识了之后，我们一起吃了几次饭，就开始一起出去疯了，而宁珊最喜欢的地方是海边。

由于我在第一年的年初就加入Yogo认识了宁珊，而且第一次和她过生日的时候也直接进行了表白，于是第二年的情人节那天我们就拥有了温馨的一天。可是好景不长，第三年宁珊的男友从海外回来，她再也不和我一起出去了。虽然受到了她男友的嘲讽，我却坚决不肯放弃她。一个多星期后，宁珊的男友突然再度出现并向我勒索一百万，且约定一个礼拜后到公园交钱。他怎么这么坏！我马上冲进新潮礼品店买了最新产品"密录机"，然后照约定在公园散步等他，没想到，看到的却是哭泣的宁珊……之后，我陪着宁珊又去了海边，一起过了生日和圣诞节……我知道，她会一直在我身边了。



◎ 范晓爱

范晓爱也是个可爱型的女孩，2001年参加综艺节目后我认识了她，之后她经常出现在永振电视、SUN唱片公司、公园和KTV。刚开始，我只是和她聊天或者送她七彩蛋糕、爱神巧克力之类的小礼物，吃过几次饭后我开始送她爱慕花……持续的约会和特殊节日的巧遇后，我们就巧妙地出双入对了。



◎ 林妮雯

林妮雯是一个成熟型的女性，喜欢去证卷交易中心研究股票或去PUB狂欢。由于我认识了马智文，又在PUB遇到了和马智文一起的妮雯，之后在拍完王金的电影后去证卷交易中心时又再次见到了妮雯，几次之后也就熟起来了。妮雯喜欢的礼物是化妆品和首饰，在她和马智文分手前我只是很谨慎地和她聊天并送她礼物。等妮雯确定和他分手后，我立刻开始努力地约她（25次以上），并送她爱慕

花表明心意，一起度过了特殊节日后，美女的芳心终于倾向了我。

◎ **徐心宁**

徐心宁是个有些冷傲的女孩，喜欢三点一线——只去梦登丰美容机构、PSTV电视公司和Yogo唱片公司。从一开始我在梦登丰美容机构遇到心宁后，就努力发扬我牛皮糖的功夫，拼命地约她，十几次后她烦了就开始答应和我出去吃饭（女孩就是怕烦^o^）。还好，在2001年的五六月前我和她已经培养出相当的好感（如果她出现在医院或出现她要出国的新闻就失败了），然后我再接再厉和她不断地约会、吃饭、过特殊节日、送她爱慕花。在千辛万苦保持下去之后，在一个不算太冷的冬天，我们共同谱写了一场名为“心宁”的恋曲。

◎ **茱莉**

茱莉不是什么明星，只不过是一个知道很多小道消息的片场场记。当我名气够高，又接拍了PSTV的电视剧后，就认识了茱莉。遇到她时，我先是笑眯眯地探听了她的事情，然后就开始约她共进餐点，几顿饭后，她就芳心暗许啦（简直太容易啦）。

◎ **陌生女郎**

三年中，如果我专心于事业，而且又是黄金单身汉（魅力值比其他数值高），那么就会迎娶一个新名字的大家闺秀或者小家碧玉了。



◆ DR，DR，咱们做个朋友吧！

◎ **童靖阳**

在2000年2月中他主动来找我，之后在PUB、KTV、彩虹影业都能遇到他，送过他爱慕花之后（啊！那天我真的浑身起鸡皮疙瘩！），在彩虹影业的拍戏现场也会碰到。平常我会和他一起吃吃饭，或者送他几本书培养一下感情。之后，他争取入围奖项时我坚持“不相信他不想得奖”。当他得奖后我又劝他不要价码，恐怕会引起反效果。再往后，和他吃过十来次饭，送他几次书和爱慕花，他过生日的时候装作不知道，不仅不祝贺更是不送任何东西。而且，我还没有当上艺能天王并且和别的女主角没有任何进展的话，就是和童靖阳友情收场了（感觉特别委屈和凄凉）。

◎ **马智文**

先拍过一部永振电视的电视剧，拍完后我到保



龄球馆居然就随机遇到了他。之后我频繁出现在保龄球馆、乔亚影业、PUB，努力制造和他见面的机会，并在2001年12月前至少在PUB碰到马智文和林妮雯3次，还要在他和林妮雯快分手前心情不好的时候（保龄球馆），先假惺惺地劝他“相信林妮雯”，然后再提议“既然不合那么就分手吧”，之后再趁他情绪低落时继续努力约会并赠送爱慕花——这样，只要没有当上艺能天王，并且和别的女主角没有任何进展的话，就是和马智文友情收场了（更加感觉特别委屈和凄凉）。

◆ I，I，我喜欢没有约束！

◎ **贵公子**

如果3年来没有追到任何女生、男生，而且魅力值低，就会成为贵公子。谁说我是没有爱的男人？事业就是我的情人！（怎么觉得声音这么干涩？）

◎ **花花公子**

如果3年中曾经和3位女主角共度特殊节日，并且在特殊节日后再遇到她们选择“不理她”，让对方的感情快速冷却，就会成为花花公子。

特殊事件篇

1.暗黑之服：如果想要取得“暗黑之服”一定要集齐以下3件物品，然后去服饰店可以换到。

魅影：去精品服饰店几次后，或是把那儿的服饰都买完后就可得到魅影和暗黑之服的消息。

魔咒：初期常去慈善义工打工，并常接受慈善



义工的邀约，之后若是压力太高就去慈善义工砸钱，那么在2002年的年初，院长就会问我是否打算买下魔咒。另外如果和徐心宁的关系很好，她也有可能送给我。

狐眼：先认识马智文，然后到PUB遇到马智文和林妮雯后，拍一部王金的电影后去证卷市场正式认识林妮雯。之后多和那两位聊关于婚姻的话题，等2001年12月到证卷市场碰到林妮雯时就会知道她想结婚，这时去找马智文逼他表态，等他们要结婚时就可得到狐眼。



2.特殊电影事件

月光宝盒：找到《月光宝盒》适合的道具的方法是到新潮礼品店购买小木盒。

了解舞男：到PUB会碰到一个舞男，付钱给他后可以了解到他的心态。

是朋友也是爱人：电影拍完后会出现同性恋新闻，一周内和任何一个女明星吃饭或出游就能平息。

事业结局篇

1.艺能天王：演技、歌艺、仪态、自信大于7000，智慧、才艺、魅力大于5000，口才、体能、道德大于4000，喜感、动感大于2000，名气大于8000，人气大于6000，且金曲奖、金像奖、金星奖、金钟奖4个奖项拿过3个以上。

2.超级巨星：演技、歌艺、仪态、自信大于7000，智慧、才艺、魅力大于5000，口才、体能、道德大于4000，喜感、动感大于2000，名气大于8000，人气大于6000，出唱片3张以上，演戏剧6部以上（包括电视剧），广告5部以上。

3.影剧天王：演技8000以上，口才6500以上，自信、人气、名气6000以上，魅力4000以上，道德、体能3000以上，动感、喜感2000以上，拿到金像奖，最好连金钟奖都能拿到，出唱片不要超过4张，演戏剧7部以上。



4.歌王：歌艺要在8000以上，拿到金曲奖，出唱片至少要4张以上，没拿到金像奖。

5.名主持人：口才8000以上，自信、人气、名气6000以上，魅力4000以上，道德、体能3000以上，动感、喜感2000以上，至少当过1次以上的主持人，且拿过金钟奖最佳主持人奖。

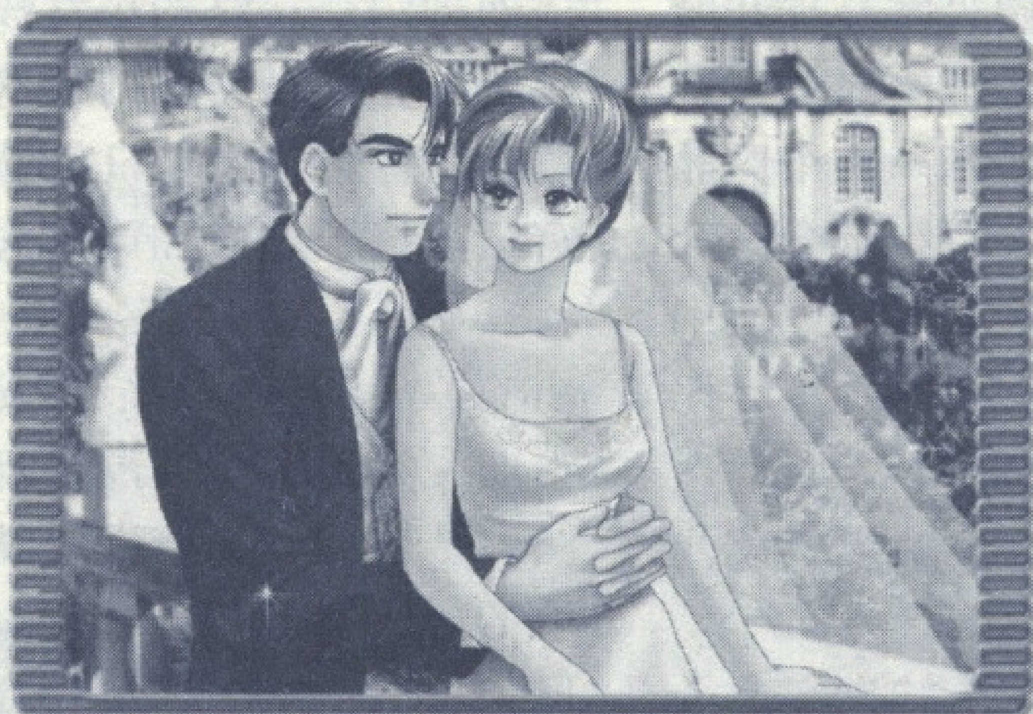
6.超级模儿：仪态8000以上，自信、人气、名气6000以上，魅力4000以上，道德、体能3000以上，动感、喜感2000以上，至少要拿过1次以上的金星奖，拍广告12部以上，最后一年不要拿到金像奖或金曲奖。

7.大导演：演技大于6500，智慧大于7500，才艺大于5000，自信大于3000，名气大于5000，拍过7部以上的戏剧（含电视剧），电影最少看过30次以上。

8.唱片制作人：歌艺大于4000，才艺大于8000，自信大于4500，出唱片多于2张，词曲卖出5支以上。

9.大老板：口才和智慧大于5000，在股市的交

易超过30次以上，去证卷交易中心80次以上，且结局时银行加现金超过1000万，少录唱片，少拍电影。



10.喜剧泰斗：演技、人气大于4000，自信名气大于5000，喜感大于6000，演戏剧大于7部。

11.实力派歌手：歌艺7500以上，体能、名气、人气3000以上，道德、动感2000以上，出唱片3张以上。

12.实力派演员：演技7000以上，口才4500以上，体能、名气、人气3000以上，道德、动感2000以上，演戏剧7部以上。



13.专业模特儿：仪态6000以上，自信5000以上，气质、名气4000以上，魅力、人气3000以上，拍广告10部以上，拿过金星奖。

14.主持人：口才6000以上，自信5000以上，智慧、才艺、喜感3000以上，道德2000以上，名气、人气4000以上。

15.股东：股票买设20次以上，去证卷交易中心60次以上，金钱加存款大于1000万，属性随便。

16.动感歌手：歌艺大于7000，体能大于4000，叛逆、动感大于5000，名气、人气、魅力大于3000，出唱片1张以上。

17.创作型歌手：歌艺大于6500，智慧大于5000，才艺、气质大于4000，道德大于2000，人气、名气大于3000，出唱片2张以上。

18.偶像歌手：歌艺、仪态、自信大于5000，魅力、气质、人气大于3000，道德大于2000，名气大于4000，出唱片1张以上。

19.偶像演员：演技、仪态大于5000，口才、自信、名气大于4000，魅力、气质、人气大于3000，道德大于2000，演戏剧3部以上。

20.叛逆偶像：演技、叛逆大于6000，仪态、自信大于5000，口才、道德大于4000，人气、名气大于3000，演戏剧多于5部。

21.谐星：演技、自信、喜感大于4000，人气、名气大于3000，演戏剧多于3部。

22.动作演员：演技大于4500，口才大于2000，体能大于7000，自信、名气大于3000，演戏剧大于3部。

23.配音员：演技、口才大于3000，配音的打工成功超过20次。

24.主唱歌手：少接一些通告，多去民歌餐厅打工，歌艺大于4500。

25.特技演员：演技、叛逆大于4000，体能大于6000，演戏剧大于3部。

26.兼职模特儿：仪态大于5500，魅力大于3000，气质大于2000，名气大于25000，广告大于5部，广告打工成功大于15次。

27.街头艺人：歌艺大于3000，人气小于3000，街头表演成功大于20次。

28.词曲创作者：歌艺大于4000，才艺大于7500，气质大于2000。

29.作家：智慧大于6500，气质、道德大于3000，词曲作品5支以上。

30.家庭主夫：魅力、道德大于2000。

31.职员：不要得到任何奖项，打工尽量找不能提升人气和名气的，比如说门市店员和餐厅服务生，快没钱时再出去赚钱；或者虽然各项属性很高，但是在银行的存款从头到尾都没变动也可。

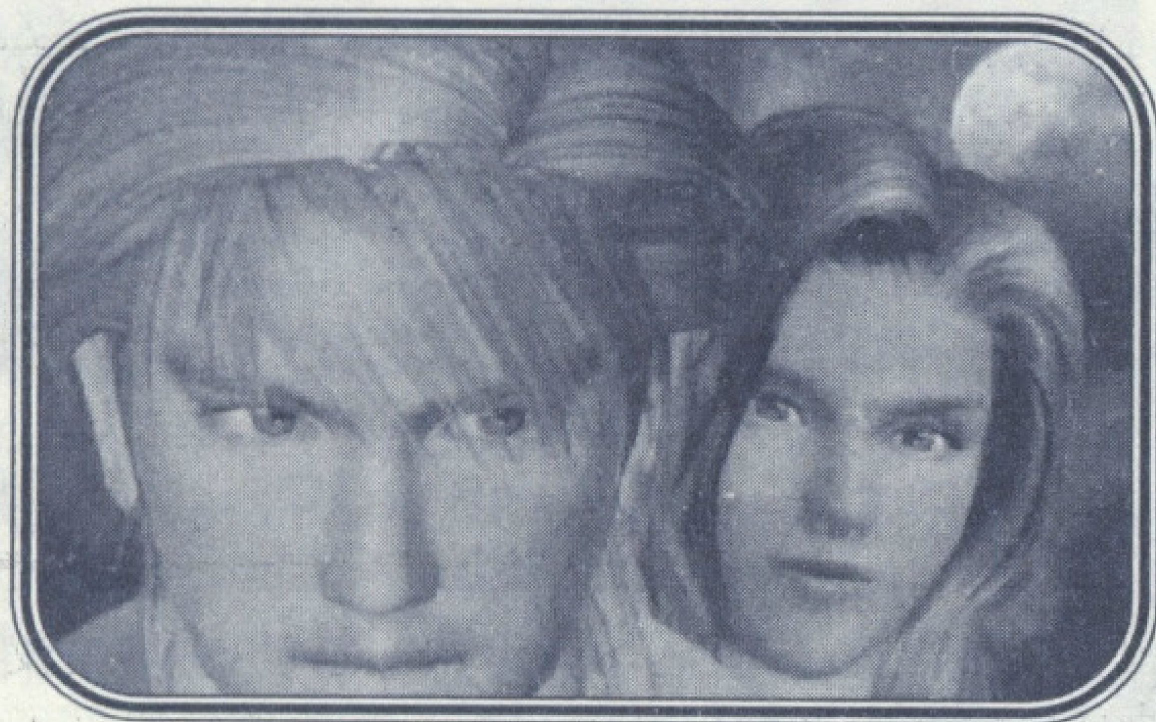
32.回乡：破产就要回家了。

88

项目	内容
制作	大宇
发行	晶合时代
载体	CD×2
类型	养成
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

游戏中使用魔法的方法：必须购买魔晶球和魔法书，将这两样道具都装备上，然后把魔晶球对应的魔法写入魔法书中即可在游戏中使用。一个魔晶球使用的次数越多越容易升级，每升一级都会学会一种新的对应其属性的魔法。另外在魔法研究所中可以将特定的魔法结合在一起创造出新的魔法，比如冰雪术+旋风术=冷风术。在游戏中多和人对话，几乎所有的结合方法他们都会告诉你，所以在此我就不赘述了。

1600万年前，世界还是一片混沌。神创造出全新的世界，赋予大地生命，给予生命希望。神为了保护生命，令大地造出四面屏障。千万年后，称其为禁断之壁。人类自始至终都认为禁断之壁上顶天空，下站大地，日月星辰围绕着大地……



为了寻找从小失散的父亲，主角菲利克斯一路风尘来到了亚德斯王国的尼亚镇。在旅馆中住了一晚后，次日起来看见旅馆边上贴着一张公告，原来是亚德斯王国为了庆祝第182年国庆，要在王城内举办比武擂台赛，冠军有100万元奖金。100万呐！菲利克斯决定到王城内去参加擂台赛赢取这笔奖金。镇子上方有初学者训练馆，到那里去可以学习一些游戏的基本操作方法，还可以看到很多打不开的宝箱，这是本游戏的一大特点，许多场景的宝箱都要在后面捡到对应钥匙才能回来打开。

来到北方的亚德斯王城，在城内逛一圈，从酒馆可以得到一些情报，还遇到一个迷路的小女孩，菲利克斯答应带她去找妈妈。在王宫前面的喷水池旁可以找到她妈妈，为了表示感谢，那位妇女赠送500元给菲利克斯。在王宫门前报了名参加比武大会，进入比武会场后比赛就开始了，战胜3名对手后就可以和上届冠军交手（输掉后剧情也会继续发展下去）。就在这时菲利克斯突然感到一阵倦意，原来暗中有人在用催眠魔法，结果菲利克斯糊里糊涂地就输掉了比赛，连对手的样子都没有见到。



一片茫然地来到城墙下面，菲利克斯倒在地上。这时城墙上面，一个华服少女正被一群士兵紧追着，她从城墙上面滑下来后迅速溜走，还把菲利克斯踩得晕了过去，其实她就是从王宫中逃出来的亚德斯公主克莱尔。过了一会儿菲利克斯醒过来，现在可以前往下一个城市了。

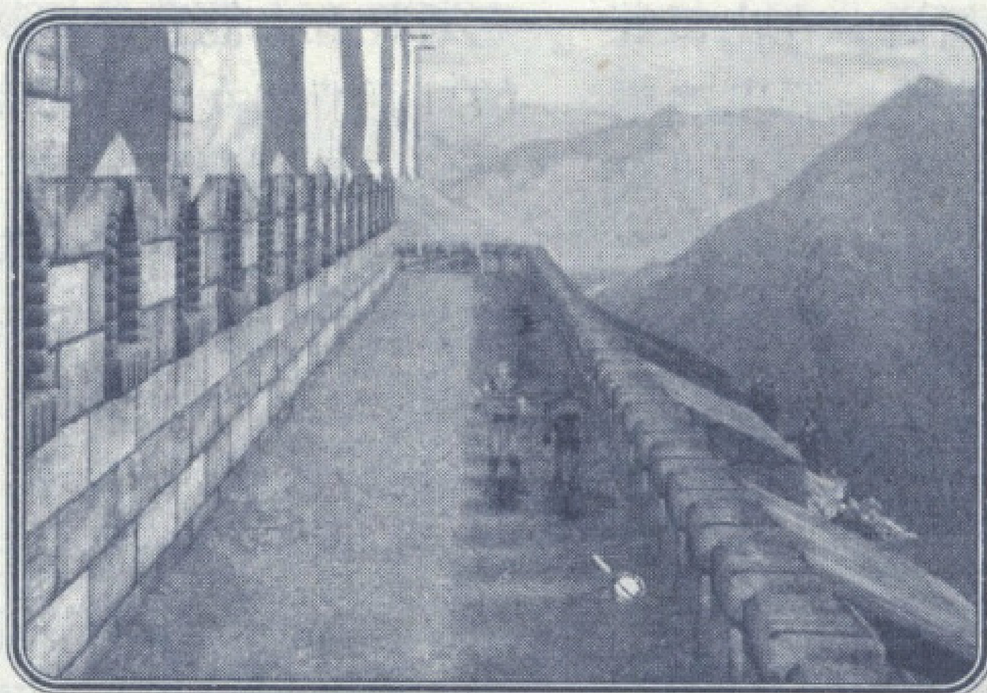
离开亚德斯到左上方的尼克镇，在小酒馆里意外地看见了克莱尔，不过她用一通谎话骗过了菲利克斯，还请求带她一起去鲁那夫。可是刚刚离开酒店，就有一大群亚德斯士兵围了上来，菲利克斯不幸变成了绑架公主的罪犯。

在亚德斯王城内，克莱尔向皇帝求情放出了菲

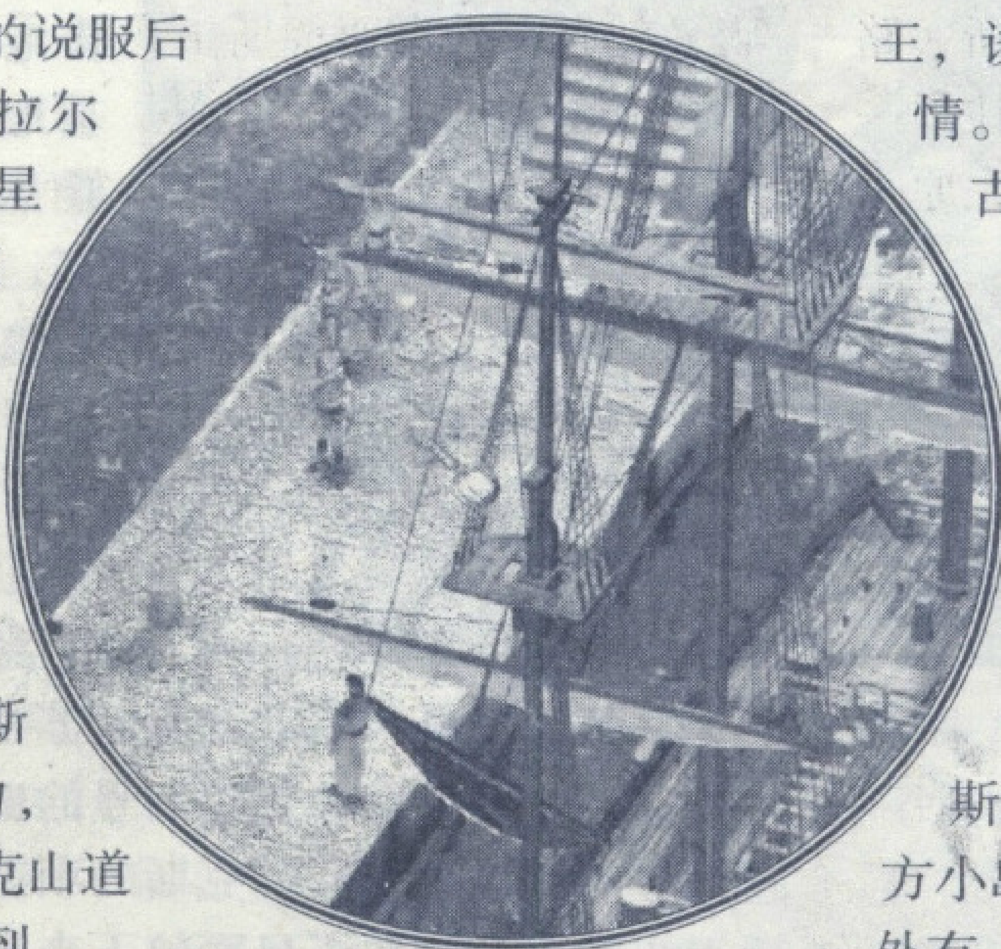


游侠创作室：几神经

利克斯。此刻天色已晚，只好在旅馆内住宿一夜再走。午夜时分，克莱尔再次从王宫里潜逃出来，并跑到旅馆内找到菲利克斯，二人一起动身前往鲁那夫。回到尼克镇的小酒馆内，在这里打听去鲁那夫的路，得知要经过沃克山脉和幽暗树海才能到达。但沃克山脉的道路最近因为山崩而无法通过，只有取道黑暗而危险的沃克隧道。在酒馆内有一个叫安娜的女盗贼表示她可以作向导，但要收取2000元的费用，其实她是想趁机偷克莱尔身上的贵重首饰。没法子只好先给她1000元的订金，然后去道具店购买火把，就可以与安娜一起前往沃克隧道了。安娜的特点是在战斗中一次行动后可以攻击两次，不过在进入隧道之前每个人都最好升到7级以上，不然几乎寸步难行。隧道内的星月石是比较重要的道具，不要忘了捡。



进入隧道内没走多远就出现了一伙身穿紫色长袍的家伙，他们迅速绑架了克莱尔后就逃掉了。菲利克斯与安娜一路追出沃克隧道，来到拉尔镇，这里是一个建在沙漠中的塔形小城镇。安娜见已经捞不到油水，就想离开队伍，但在菲利克斯一番巧舌如簧的说服后留了下来。进入拉尔镇，这里有一个星月教的教徒正在吸收新人，他穿着和绑架克莱尔的人一样的衣服。先答应他，他会把一根星月项链送给菲利克斯作为入教的信物，并告诉二人到沃克山道的星月总坛去报到。



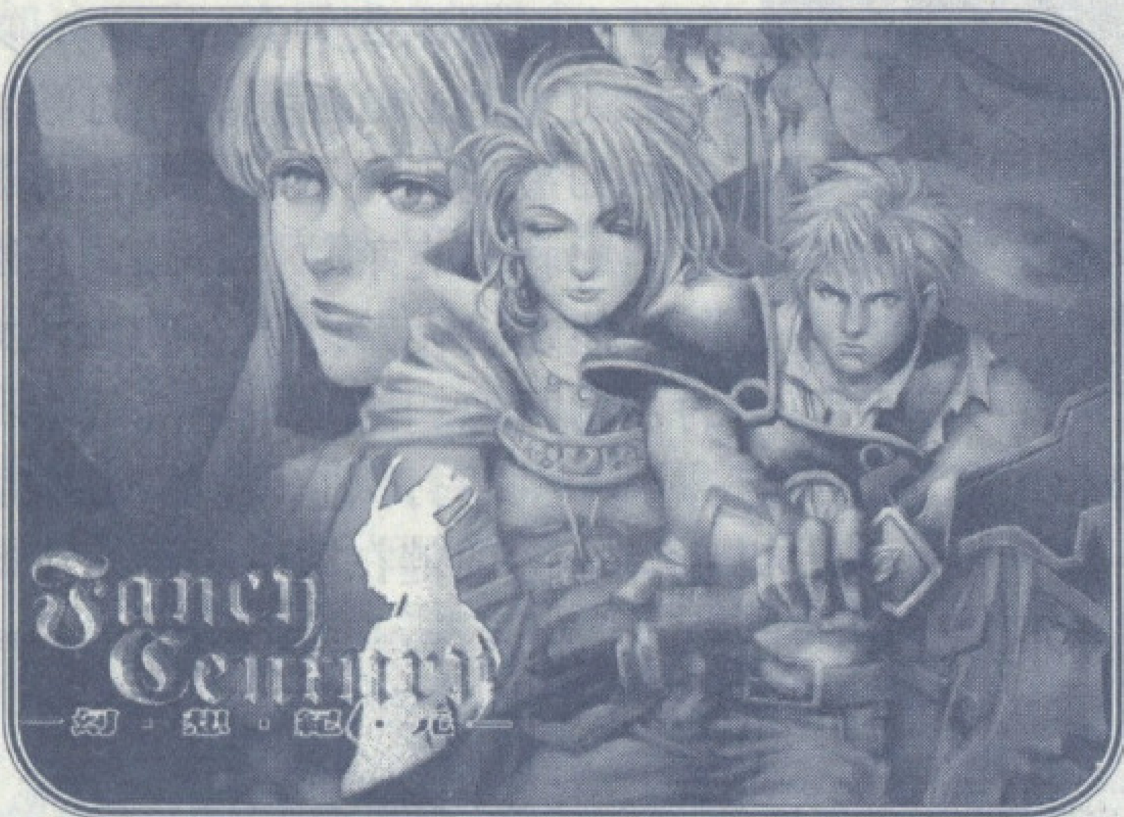
在拉尔镇里可以更新装备，在二楼有一个叫琼丝的少女请求帮助寻找她的弟弟阿尔班尼士，接受这个任务。接着可以前往拉尔镇右上方的沃克山道，在瀑布处发现了星月教总坛的入口。先装备星月项链，正要混进去时被守门的两个家伙识破了，只好把他们撂倒。圣地通道内有很多水晶，不过现在没有称手的工具来挖掘。沿着圣地通道来到牢房处，找到了被绑起来的克莱尔。此刻有人进来，菲利克斯赶紧躲起来，没想到进来的人竟是亚德斯王国的欧鲁将军！原来是他组织了星月教，并想借此来篡夺亚德斯国王宝座，绑架克莱尔也是这个计划中的一环。不过最让菲利克斯忍无可忍的是他曾用睡眠魔法暗算自己，使得自己没有得到比武大会的冠军，为了那飞走的100万报仇！打败欧鲁后却被他逃走了，捡起他掉下的钥匙救出克莱尔，一路紧追欧鲁，他走投无路之下召唤出巨大的星月石像。这是一场恶战，石像倒下后还会站起来，一共要打倒它两次。胜利后一阵地动山摇，菲利克斯的项链在混乱中掉入了幽暗树海中。



把欧鲁押回亚德斯王城，克莱尔向父亲诉说了欧鲁企图谋反的事情，并请求跟菲利克斯一起去旅行。国王心疼女儿不愿放行，克莱尔气鼓鼓地离开了。是夜，睡不着的菲利克斯来到天台上，意外地遇见了国王，谈话间了解到一些关于自己父亲苏格亚提的事情。苏格亚提是提出禁断之壁外还有世界的著名古文明研究学者，他的著作名叫《外世界论》，但因为不被传统学术派所承认，所以他去了研究古文明之风盛行的鲁那夫。国王把一封信和项链交给菲利克斯，请他转交给鲁那夫的国王，还同意让克莱尔跟着菲利克斯一起旅行。

次日离开王宫，一路来到幽暗树海边的沃克镇。先在这里整理装备，有一个叫奇里登斯坦的人要收集古物，他告诉大家如果拿来西北方小岛上天刚镇的古物的话，他可以高价收购。另外有一个叫玛利亚的妇女，因为她的儿子小亨利独自跑到了幽暗树海中，她正在着急。接下来大家进入幽暗树海，这里到处游荡着鬼魂。很快就在道路中央看见了小亨利，他却不愿离开，因为他的小狗小白在树海里走失了！真是要狗不要命的孩子，只好帮他去找一找了。先在树海的宝箱中找到可以开启部分宝箱的铁丝和骨头，然后来到星月石像的残骸边找到小白，用骨头诱使它跟着走。然后从另一条路上到星月石像的头部，在这里可以拿到3颗星月

石，不过菲利克斯丢失的项链却怎么也找不到了。和小亨利回到沃克镇他妈妈玛利亚那里，得到两个超强力治疗药作为谢礼。重返幽暗树海，在出口处遇到了一个银色长发的酷哥，他正被一群鬼魂围攻，大家出手救下他，得知他叫葛雷恩。菲利克斯意外地发现自己丢失的项链正在葛雷恩身上，于是



找他讨了回来。虽然救了葛雷恩的命，但他似乎并不领情，而是酷酷地自顾离去。

离开幽暗树海来到鲁那夫王国，进城后左边是赌场，右边的小暗巷里可以找到星月石和极冰石（这是最后出现的第7块星月石）。再往前就是王城广场，守门的卫兵不让大家进入王宫，只好在城里转转。广场左边通往魔法研究所，右边则是亚特公爵的官邸。在酒店里有一个叫阿曼的男子请求帮他寻找传家之宝“清明上河图”，找到给他会有宝物酬谢，城里还有可以写入12个魔法的中级魔法书出售。走到右侧街道的一栋房屋下时，突然发生了爆炸，强大的气浪将一个戴眼镜的少女抛了出来，幸好菲利克斯作了她的肉垫才平安无事，少女道了谢就匆匆离开了，她似乎是一个贵族家的女孩。



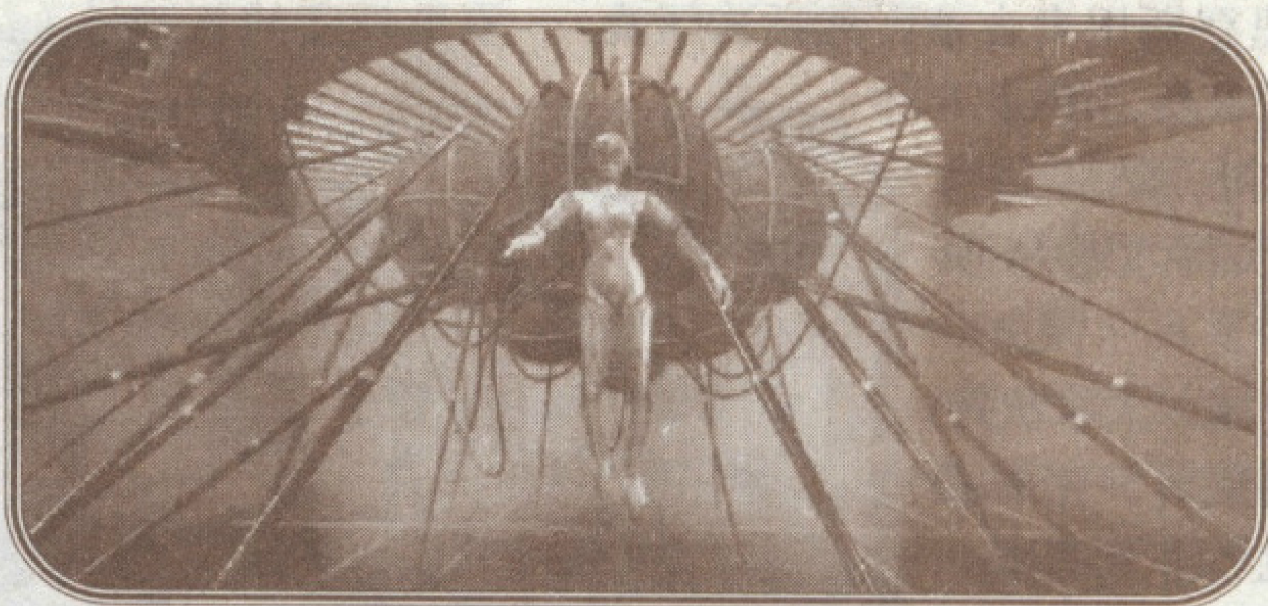
此刻天色已晚，安娜提议去赌场玩玩，菲利克斯拗不过她只好同意。进入赌场后可以选择给安娜一些钱，最好是1000元，因为最后她会赚回5000元来。赌场里有角子老虎机和赌21点等几种玩法，玩家有兴趣不妨使用S/L大法在此大赚一笔。另外给右下角一个女人5000元的话她会说出一个秘密，那就是连赢赌21点的那个庄家4把以上，会获得一件不错的东西。半信半疑地去试一试，连赢5把后庄家果然慷慨地赠送了主天使像（注意中途不能退出！）。在赌场里意外遇见了戴眼镜的少女——伊丽卡和她父亲亚特公爵，亚特公爵为了表示感谢执意要菲利克斯晚上去他家参加晚宴，答不答应都是非去不可的。亚特父女走后和克莱尔离开赌场，赌得意犹未尽的安娜也跟了上来，一起来到亚特官邸。和亚特交谈时正说到鲁那夫有一个反古文明的组织，这时屋子突然起火，将离开的通道都封死了，大家只好往天台上走。这里有1小时的时间限制，其实只用5分钟就可以冲上天台，另外在通道中有宝箱和极冰石不要错过。在天台上葛雷恩突然带着几个手下出现，并绑架了亚特公爵，不过在伊丽卡呼叫“父亲”时葛雷恩突然显得很不正常，抛下亚特公爵逃掉了，很明显他是那个反古文明组织的成员。

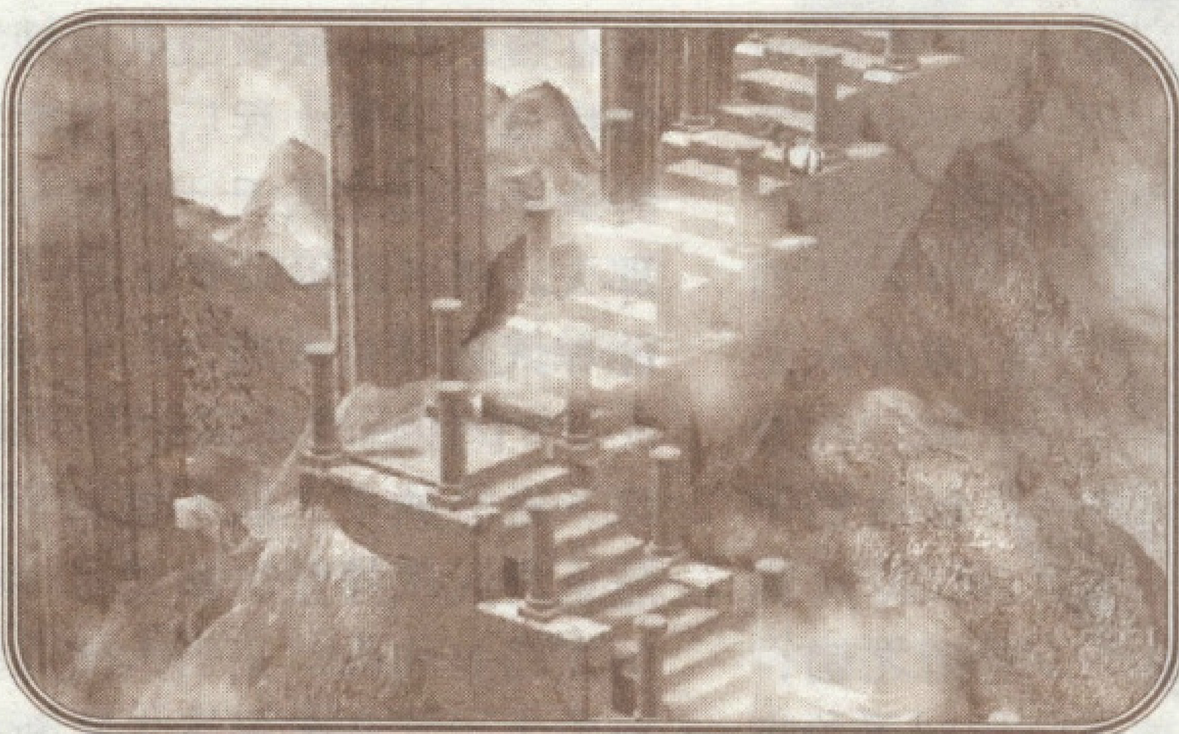
接下来去见鲁那夫的尼尔国王，国王看完信后菲利克斯提起了自己父亲的事，但被告知他现在已经离开鲁那夫去往反古文明组织的所在地。夜里，一阵爆炸声将大家惊醒，循声来到地下研究室，打败几个士兵后与猫怪凯特交手并将她收服，而后葛雷恩再次出现，并抢走了菲利克斯的项链。第二天尼尔国王委托菲利克斯等人与伊丽卡一起去查明反古文明组织的真相。伊丽卡加入队伍，她是所有角色中唯一能召唤令魔的。先到上方的拉多港买票坐船到普雷港，反古文明组织的基地就在普雷港的左上方。进入基地内，打倒一个机器人后可进入研究室，在这里看见了一个鲸鱼外形的巨大飞行器。这时葛雷恩和反古文明组织的头领迪克·夏曼出现了。谈话间得知他们其实并无恶意，夏曼告诉菲利克斯苏格亚提目前不在基地内，还邀请大家参加苍鲸号的试飞仪式，而启动苍鲸号的钥匙正是菲利克斯的项链。但苍鲸号发动后很快就因为能源不足而停下来了，同时亚特公爵也带兵赶到了。

回到鲁那夫王城，夏曼和尼尔国王进行了会谈，双方决定合作研究古文明，并签订了和平条约。但是要让苍鲸号启动，必须要有AB-521号能源，这种能源目前只有达库尔王国有。由于达库尔王国一直有侵略的野心，所以菲利克斯和伙伴们决定一起前往，葛雷恩也加入到队伍中。

从普雷港上方进入天刚山道，一路厮杀来到有

着浓厚中国风情的天刚镇，一进去就看见一个叫李龙铁的胖子偷了客栈的肉包逃跑。左上方有一个卖古货的小贩，在他那里可以买到和氏璧、清明上河图和青龙偃月刀三样物品，不过总价格达到了30万元。清明上河图可以拿回鲁那夫王城酒馆找阿曼换得炽天使之像，和氏璧和青龙偃月刀拿回沃克镇卖给奇里登斯坦，这两样物品就可以卖到30万元，把本钱赚回来了，而炽天使像是取得最后的令魔的关键。右下方有一个乞讨的老头，一要就是11 000元，给他后他会说出小贩的清明上河图是假的（不过从我这里得到这个口信的玩家就不用再施舍给他了，呵呵）。由于山下有大虫危害旅客，所以有两个人守住了出口不让通过，只好回到客栈休息一晚，第二天就可以下山了。在路上的宝箱中得到盗贼之钥，没走多远就看见李龙铁正一个人和一只大老虎对峙着，帮他杀死了老虎，李龙铁也加入了队伍。





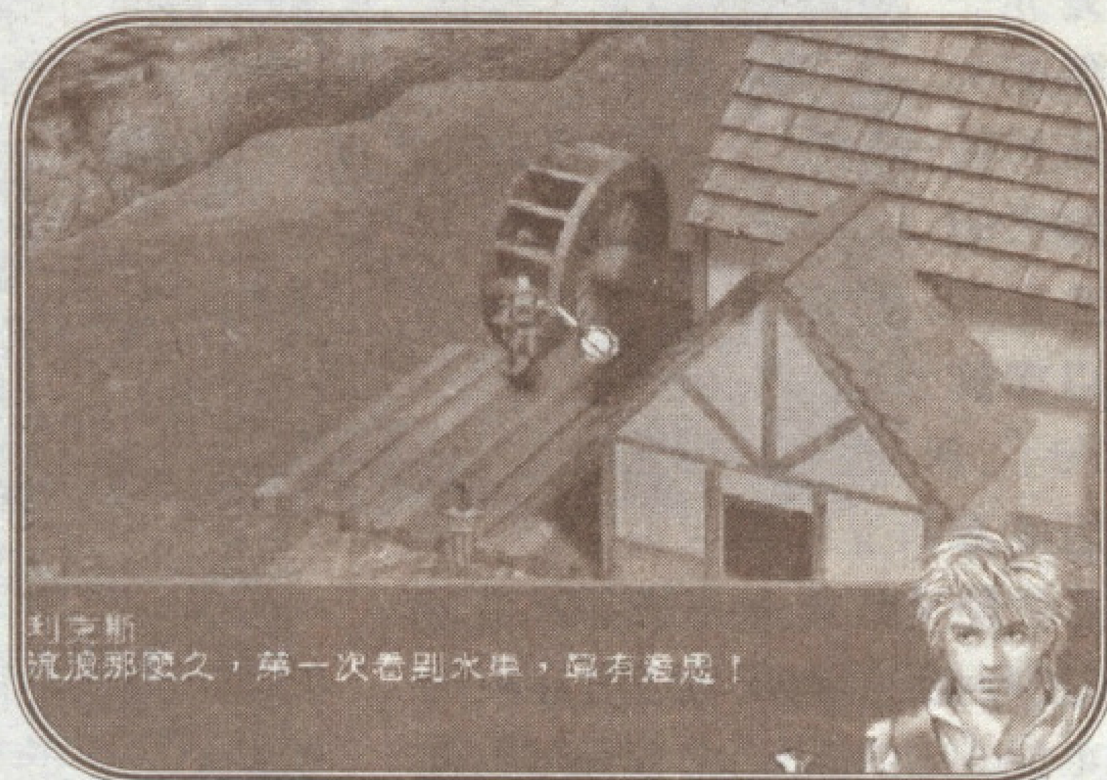
下山后来到德雷港，花4000元乘船前往达库尔，但船在途中遇上了巨大的海啸，大家漂流到了一个不知名的大陆上。在葛雷恩的带领下来到一所大房子前，一个老者出来冲着葛雷恩惊喜地直叫“少爷”，没想到这里竟然是他的老家。因为小时候目睹父母在古文明实验中意外死亡，葛雷恩心中留下了噩梦般的回忆，所以他四处流浪不愿回家。休息一晚后起床，先在楼上找到能天使像，然后下楼与管家史都华交谈，得知地下室有一幅魔画。下到地下室去察看，果然有一幅画向大家展开了攻击，战胜它后可以得到令魔“少女与恶魔”（地下室里有不错的装备，不要错过）。回到大厅告诉管家魔画的问题已经解决，他将一把“太阳之钥”交给葛雷恩，并说可以到里斯港乘船离开这里。而后在大厅里面找到铲子，在房子外面找到几样装备，就可以去里斯港了。

里斯港里有人在卖红宝石，不过要10万元才能买到，因为后面可以回到星月圣地去取得水晶来交换红宝石，所以现在可以不买。在这里有人说到东南方有一个神秘的太阳王遗迹，不妨在出发前先去看看。沿着细长的通道来到里斯大陆右下方的太阳王神庙，用“太阳之钥”打开大门进去，这里面是一个黄金做的宫殿，周围有5道不同颜色的大门，正中央是一个燃烧着火焰的祭坛，围绕着祭坛还有4个小火炉。在地上捡到一张卷轴，上面提示着要按顺序来熄灭祭坛边上的4个小火炉，然后再用中间的祭坛来重新点燃火炉，以此打开那几个不同颜色的房间。下面我列出正确的熄灭火炉的顺序：1.左下、左上、右下、右上，进入绿日房间后取得毁坏的护脚；2.右上、左下、左上、右下，进入蓝日房间后取得毁坏的甲胄；3.右下、左上、左下、右上，进入红日房间后取得毁坏的战盔；4.左上、左下、右下、右上，进入黄日房间后取得毁坏的盾。当4个道具都取到了后就可以进入正前方的白日房间了，在里面可以拿到毁坏的剑。返回祭坛处，太阳王之神苏醒了，他会用一场战斗来测试大家的实力，胜利之后他就满意地回去睡觉了。



返回里斯港，花16 000元乘船前往多拉多港（好贵呀！），再返回鲁那夫王国。如果在前面买了清明上河图就可以先去酒馆找阿曼交换炽天使像。进入王城和国王见面，他说起达库尔王国派人来企图买走苍鲸号，现在的达库尔不仅全城戒严，还将一批古文明研究员扣押起来，其中包括苏

格亚提和夏曼的女儿莎拉·夏曼。菲利克斯和同伴们决定前去救援。出城后可乘坐飞行器天鹰号，现在就可以很方便地去地图上任意一个地方了。这时可以先去沃克镇找奇里登斯坦卖古董，然后去沃克山脉的星月教圣地挖取水晶，记得一定要把6块水晶全部取得，然后到里斯港找人用4块水晶换得六芒星项链。

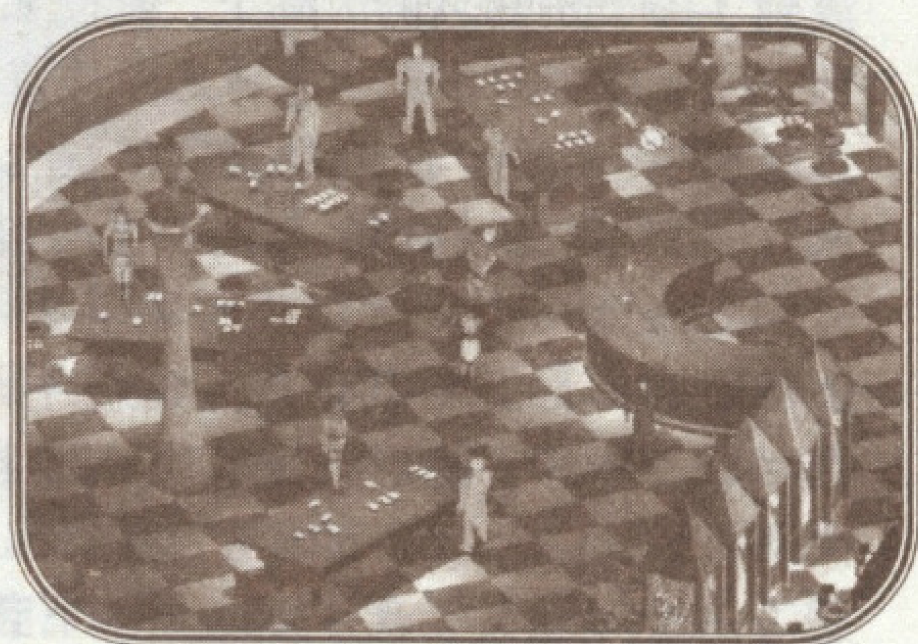


来到上方的达库尔城，大家决定兵分两路前进——菲利克斯、克莱尔和安娜从西北角的停机坪潜入王城，伊丽卡、葛雷恩和李龙铁从正面突破，接下来要分别交错操作两支队伍。首先菲利克斯这一组下到王城内部，躲过大厅的两个士兵，偷听到贝克·马迪和达库尔国王的谈话，他们好像在计划着某个阴谋，等他们两人走了后进入会议室取得ID卡，再上到3楼的研究所去拿研究图。伊丽卡3人从正前方冲入王城，注意在油桶中可以找到宝箱之钥，最后找到了关押莎拉·夏曼的大楼，冲进去后却发现牢房是无法打开的，于是联系菲利克斯在研究所里用ID卡打开牢房的门。注意，有3个控制台可以插入ID卡，插入左边的可以打开后面的柜子取得波动枪，插入中间的会唤醒伊丽卡那边的巨大机械守卫，右边的才是牢房开关。救出莎拉·夏曼后才得知苏格亚提已经被敌人关押到了其他地方。而后伊丽卡等人打倒机械守卫后离开。菲利克斯这边也下到大厅，从王城正面突破，这时涌来大批的机械守卫和士兵，一番苦战后终于得以逃脱。回到飞鹰号上，把设计图交给莎拉·夏曼后返回鲁那夫王国。进入王宫前可在左边小路上的宝箱里找到力天使像。



向国王报告了此行的情况后各自休息。第2天清晨菲利克斯正在楼顶和克莱尔谈情说爱，突然传来了巨大的爆炸声，来到大厅正好有士兵来报告达库尔王国派人来抢走了苍鲸号。莎拉提出达库尔可能开发了一种新式武器要运用在苍鲸号上，这真是一个危险的消息，大家只好再次前往达库尔一探究竟。杀进达库尔王城，从正面前往上次菲利克斯3人小组降落的那个停机坪，果然在这里看见了被敌人重重把守的苍鲸号（注：如果先去上次救出莎拉的那个古文明研究所的话，可能会发生奇怪的状况，那就是后面很长一段无法使用伊丽卡、葛雷恩和李龙铁这3个人了，这可能是游戏中的Bug？）。冲进苍鲸号中，没想到苍鲸号突然升空了，达库尔国王和贝克·马迪果然试用了一种威力极其强大的武器，一炮就将一个小岛轰掉了半边。大家正在震惊的时候被敌人发现了行踪，只好开打。打败机械守卫和士兵后，达库尔国王和贝克·马迪见势头不妙逃之夭夭，大家驾驶着苍鲸号胜利返回鲁那夫。接下来伊丽卡要花1个月时间来对苍鲸号的性能和武器进行改造。

1个月后改造成功，大家都登上苍鲸号进行试飞，鲁莽的李龙铁不慎按下了一个按钮使得飞船急速上升无法停止，据说这样会一直冲到禁断之壁外的黑暗空间去。正当大伙儿认为难逃一死的时候怪事发生了，苍鲸号飞出禁断之壁外到达了一个新的空间，这里仍然有海洋有陆地，完全不是史书中所记载的样子！



惊喜之下大家决定先返回鲁那夫禀告国王，在国王的大力支持下确定了到新世界探险的计划。

再次飞出禁断之壁，在海洋中还有4块可供降落的土地。先飞到左边的陆地上方，降落后发现了一个空荡荡的观察所。这里的遇敌率高到让人恶心的地步，几乎每走四五步就会踩到敌人。在观察所右方有一扇紧闭的大门，因为无法进入只好退了出来。返回苍鲸号向右飞，在右上方的大陆上发现了磁能反应，下降后进入第2个观察站。没几步就冲出一群穿着防辐射服的士兵来，为首的是一个银发女子，她将大家带

到一个控制室里，在这里还有一个男青年，他俩自我介绍叫ZEX11790和ZEN27454（什么破名字！）。从他们口中终于了解了事实的真相，原来



禁断之壁中的世界被他们称为“理想国”，里面的人全部可算是地球人的后裔，当年的地球因为爆发了核战争而导致地球环境无法居住，人类全部移民到了外星。为了观察地球环境的变化，人类留下了一台巨型电脑“圣母”来实行“方舟计划”，也就是繁殖一个和平的新人类世界——理想国，观察站也正是地球人为了留下来观察理想国变化所设。这时上方的卫兵队长来报告说西边的那个观察站因为某种原因中断了联系，里面的机械守卫都处于暴走状态了，但他们又抽不出人手去察看。菲利克斯自告奋勇接下了这个任务，从队长处得到两块恢复联系用的电脑磁卡，便可以离开了。出发前不妨去左边的通道商店里购买高科技武器，威力实在是惊人！

来到西观察站，几经辛苦杀到右边大门前，但磁卡居然不起作用，只好再返回去找队长，队长说可能是装置坏了，只好使用用水晶合成的炸药来炸出通道。幸好身上还剩下两个水晶，交给队长合成炸药后再重返西观察站。引爆大门后进入控制室，先打败一个机械守卫，然后把电脑磁卡插入前面的仪器中，这样联系就算恢复了，也不会再在这里踩到敌人。控制室的正



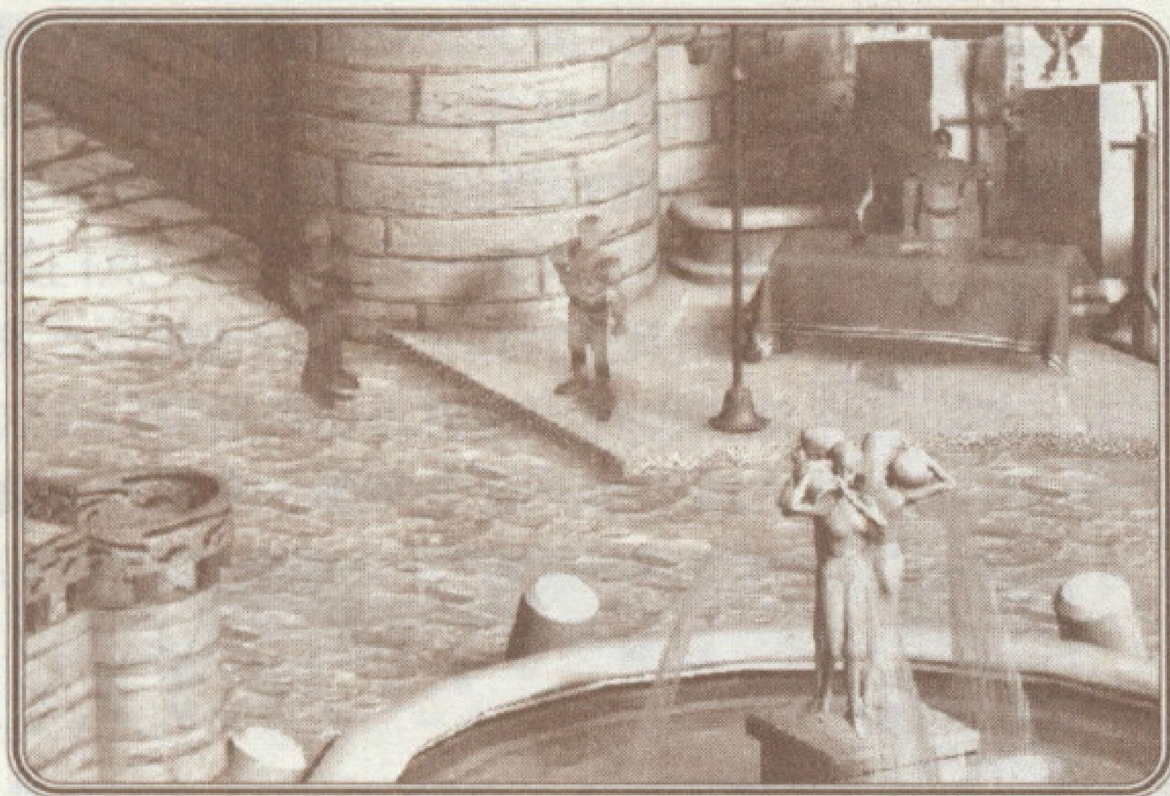
中还有一个黑色的机械人ZX-9，伊丽卡修复它后就可以收为己用。返回东观察站跟队长交差，ZEX11790二人交待大家不可以泄漏他们的事情，然后就可以离开了。

返回鲁那夫见尼尔国王，克莱尔遵守诺言没有泄漏外世界有人居住的秘密，这让菲利克斯感到很不解。是晚，在王城的天台上，国王郑重地将克莱尔托付给了菲利克斯，真是好长辈啊，一点门第观念都没有。第2天来到王宫内见国王，他告诉大家在拉尔镇的圣水池里出现了怪物，使得居民们无法取水，国王委托大家去解决这个问题。来到拉尔镇的



圣水池边，找士兵和镇长了解了情况，正当大家商议的时候突然有一条巨大的海鳗从水池中蹿出来把伊丽卡叼了下去，李龙铁奋不顾身地跳下水池去营救。剩下的人不会游泳，只好找镇长求教。镇长告诉大家只要按照一定顺序打开圣池边3个不同颜色圣兽雕像上的开关就可以排干水池中的水，正确的顺序是：红色、绿色、蓝色。排完水后沿着圣池通道下去，一路上有很多宝箱不能打开，所以不用浪费时间，只管往下面走。很快就遇到了李龙铁，他带头往更深处前进，跟在他后面在一个有很多怪蛋的洞窟里找到了伊丽卡。这时巨大海鳗出现并向大家展开攻击，一场大战后海鳗抵挡不住逃跑了。大家决定立刻离开这个诡异的地方，但为了恢复圣池中的水还要在另一个洞窟里打破一个巨大的岩石。在李龙铁带领下来到岩石前，他运气将岩石打破，立刻有水奔涌进来，这时只剩下20分钟时间脱离圣池，如果这时只顾着逃跑的话就会错过很重要的道具。先回到打败海鳗的那个洞窟里，在地上可以找到“圣池之钥”，这是游戏中的最后一把特殊钥匙，有

了它就可以开启所有打不开的宝箱了。接着从圣池底部向上开始搜刮宝箱，可以捡到智天使像、圣魔血、封魔十字弓等好东西。在20分钟内返回地面，跟镇长交谈后就可以回鲁那夫了。

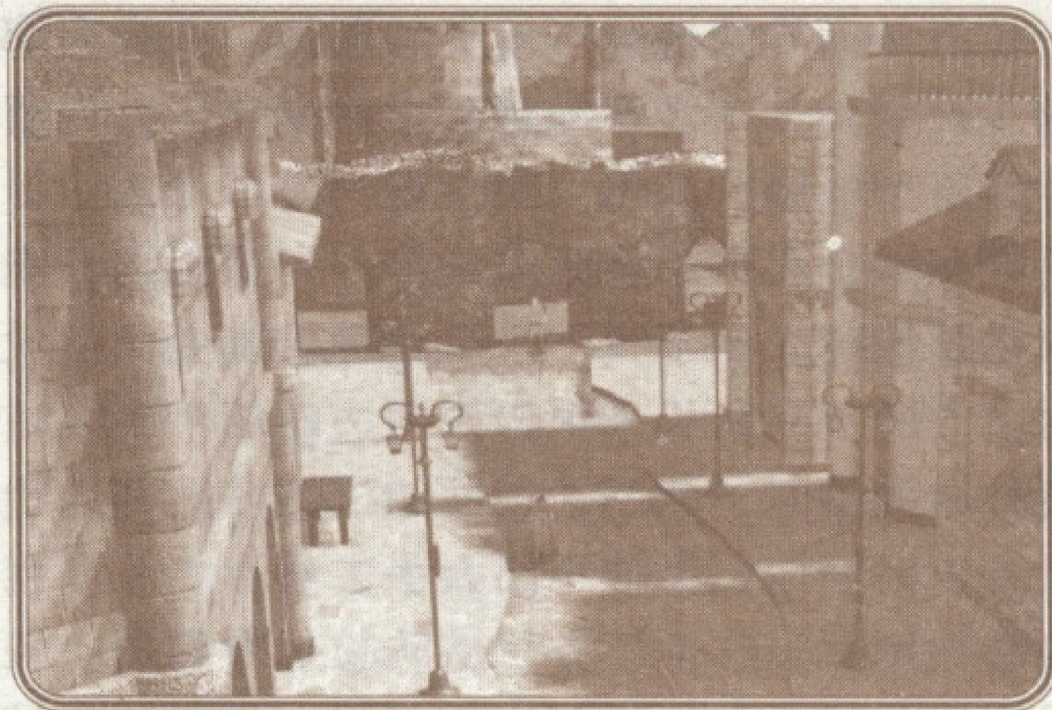


回到鲁那夫，奇怪的是城里一个人也看不见，在王城会议室见到国王，原来国王已经知道了外世界还有人的事情。起因是达库尔寄来胁迫书，提到他们发现了外世界的生命并掌握了核武器，要鲁那夫王国投降。向国王解释清楚后大家决定静观其变。而这时的达库尔国王为了实现称霸世界的野心，竟然用核武器向外世界展开了攻击，这一举动激怒了圣母，她立刻展开反击，一举粉碎了达库尔王国的军队。但因为巨大的波动危及到了鲁那夫王国的多拉多港附近，国王委托菲利克斯前去调查。来到多拉多港后见到了一个硕大无比的怪兽，原来它是一直睡眠在多拉多港下面的魔兽，现在被地震给弄醒了。打败魔兽后返回鲁那夫，没想到ZEX11790二人也赶到了这里，他们以为是鲁那夫向外世界发动攻击，大家一番解释总算得以澄清误会。由于圣母已经决定要毁灭理想国，所以ZEX11790二人这次也站在了我们这一



边，他们用观察站的大炮对圣母所在的“方舟”展开攻击，但并没有完全成功。ZEX11790返回观察站去准备下一次的攻击，国王让大家自由行动。

来到外世界的东观察站，圣母发出通告要毁灭理想国后重建，唯一的办法就是冲进方舟去阻止圣母。在出发前ZEN27454告诉菲利克斯苏格亚提已经被达库尔国王害死，而达库尔也被圣母所毁灭，这是野心家应有的下场。从左边通道乘电梯上去，终于离开地球进入方舟内部。这里有很多传送点。最终被传送到了一个有纵横5×5个方格的地方，这是游戏的最后一个谜题，每一个方格都可以控制一个飘浮在断崖上的面板，我们要做的就是连接起左下角的面板到达另一边。注意每一竖排只能有一个方格处于开启状态，正确的方法是：第1排第4个，第2排第2个，第3排任意，第4排第2个，第5排第3个。离开这里后很快会遇到一个机甲守卫，打倒它后就可以面对最后的圣母了。虽然圣母表示可以留下菲利克斯等6人来做最后的人种，但大家并不答应，圣母一怒之下展开了攻



击。这是最艰苦的一战，注意要先把周围的小敌人打死再攻击圣母，胜利之后有15分钟来逃离“方舟”，游戏到此结束。

82

项目	内容
制作	奥汀科技
发行	智冠
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



编者的话：《古墓丽影》是一个开始，也是一个结束。3年前，《古墓丽影》的出现带领了一个潮流，塑造了一个可以说是最成功的游戏人物。今天，在世界各地摸爬滚打了3年后，劳拉决定悄然退出了。不管你是否遗憾，都不得不佩服，在劳拉身上，我们看到了同一个人的急流勇进和急流勇退。

北京 韩鑫：在以前的古墓系列中最好的就是四代，让无数玩家沉迷其中，达到了古墓系列的顶峰。五代在图形方面由于采取了改良的四代引擎，进步不是太大，五代算作一个过渡，不过还是比较精彩的。



单从画面来讲，特别是劳拉赖以成名的一代，并不能看出来她是绝色美女。古墓玩家真正喜欢劳拉是因为与她一起出生入死建立起的“感情”，和她那种不屈不挠、勇敢前卫的冒险精神。

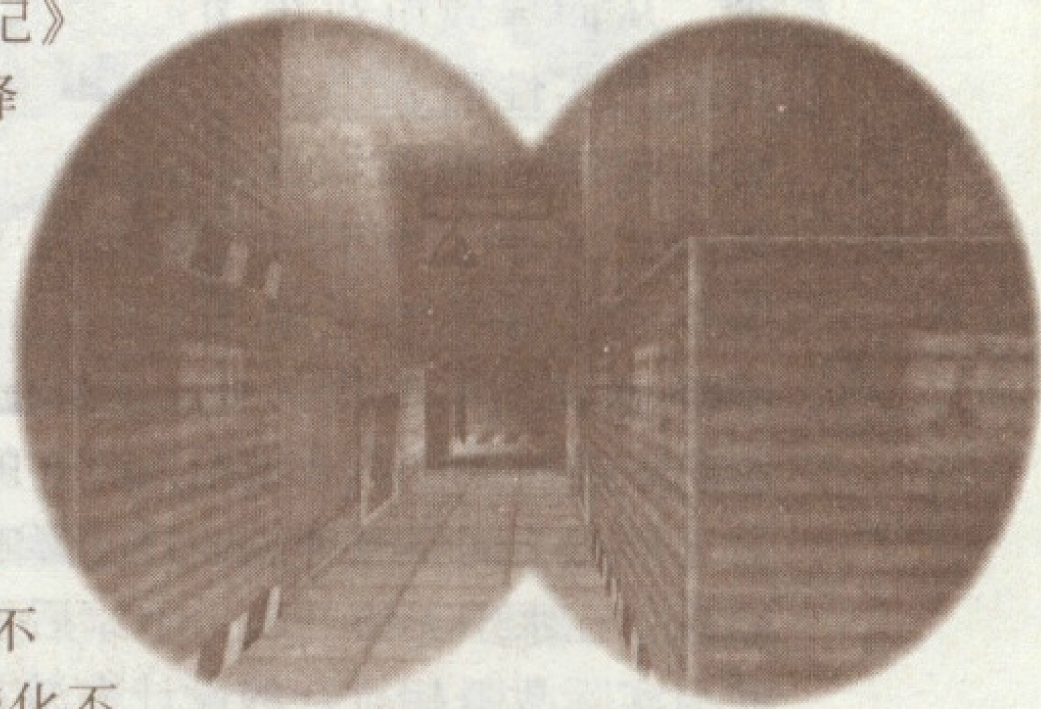
《古墓丽影》另一个被指责的地方是操作。不过，我认为操作并没有想象的那么难，基本键位并不多，设定也比较合理，只是有时跳跃难度高一些。五代增加了一些更加有趣的动作（比如走钢丝），让喜爱劳拉的玩家能够体验到更加丰富的可玩性。

北京 刘天锋：这是一部令人失望的游戏。首先画面就完全出乎我的意料，因为与上一集《古墓丽影：最终启示》的引擎看不出有任何进步。场景看起来怎么也不像3D，而劳拉就像一张纸片，没有任何层次和纹理可言，这种画面效果，恐怕很难让现在的玩家接受。

操作没啥变化，增加了走钢丝这样的噱头，不过这只会使本来就难度过分的游戏更难。我只好无数次存盘取档，都烦了。基本操作键位没变，虽然不太方便，不过好歹大家都习惯了。

据说游戏下一代会彻底来个大改造，但时间太长玩家不答应，所以才推出这样一部过渡产品，不知道真的假的，这部游戏在我看来也就是四代一部资料片的水准，除了特别忠实的玩家以外，能坚持玩下去的人还是需要一点毅力的，特别是在现在好游戏那么多的情况下。

河北 天柱：买了这部游戏安装后就有一种上当的感觉。一进入，所有的一切都似曾相识，还不如上一代。《历代记》的难度有所降低，感觉是难度最低的一部，操作一点都没变，应该可以很快适应，增加了空中走钢丝的动作挺有趣，不过游戏性感觉变化不大，最早对它的热情现在也慢慢地消磨了。



据说五代以后《古墓丽影》的风格会变化，连制作者也可能不是Core了，不知这种传言的真假，但不管怎样，作为一部有着光荣传统的系列游戏，Core应该以一贯的敬业精神来制作完善它。光影还算比较出色，不过在如今也没有任何优势可言。说实在的，反正觉得还不如四代，可能是再换引擎估计是不可能了，但总不至于一代不如一代吧，真不知道怎么搞的。

编者的话：今天我们还在这里讨论《古墓丽影》，同一时间里，劳拉已经准备离我们而去，她并不在乎是褒是贬，她只是认识到：天下没有不散的筵席。

钢铁战士 STEEL SOLDIER

编者的话： 由英国Bitmap Brothers负责开发制作的《钢铁战士》（Steel Soldier）中，你可以大过指挥之瘾，领导机器人军队大败敌军。而现在就已经有不少人在玩过后对它赞不绝口。

北京 林洋： 我是一个即时战略类游戏的爱好者，但现在已经厌倦了《星际争霸》等那些古董级的产品了，前不久试玩了一次《钢铁战士》，才又重新找到了初玩游戏时的感觉。

《钢铁战士》与传统的RTS游戏不同，在《钢铁战士》的世界里，我们无须关注资源，也无须为资源的缺乏所担心，你所要做的就是不停地战争，不停地扩张。只要拥有土地，就等于拥有了资源，这种设计思想为我节省了不少的战斗时间，使我能把更多的精力投入到战争中去，同时也使我更象一个战地指挥官而非后勤长官。

以往的即时战略类游戏虽然都与战争有关，但由于对周边环境的影响考虑较少，从而导致游戏在战争真实性的表现上有所欠缺。而在《钢铁战士》中，由于其制作者充分考虑了周围环境对战斗单位的影响，因此使该游戏带给人更多的真实感。比如山坡地形对不同作战单位的速度影响不同；水陆两栖运兵车在水中无法开火，上岸后才能开火等等。这些与实际战争相符合的设计在游戏中随处可见。



游戏的画面效果非常华丽，而且有多种不同的背景风格，在向玩家呈现这些逼真的背景画面的同时，《钢铁战士》中还引入了白天和黑夜以及季节的转换。

每一个细节都力求具有真实感，这或许正是我钟情《钢铁战士》的原因。



新疆 刘健： 《钢铁战士》是由Bitmap Brothers公司制作的一款即时战略类游戏。在赏玩过该游戏的Demo版后，我个人感觉《钢铁战士》是当前即时战略类游戏少有的一款充满新意的作品。

在资源的收集方式上，《钢铁战士》是第一个引用了《魔法门之英雄无敌》中资源占领模式的即时战略类游戏。虽然这种设计思路让我在刚开始时感到很不适应，但一仗下来，我就深刻地感受到了这种设计思想带来的好处，即你再也无须考虑资源，只需集中精力处理战场事务和进行微观战争操作就可以了。对我这种原本就不喜爱那种不停地采矿和升级模式的即时战略类游戏迷来说，真有一种相见恨晚的感觉。



除了上述这种资源收集上的创新让我印象很深外，《钢铁战士》中的3D图形效果也过目难忘。《钢铁战士》这种真正的3D地形与《泰伯利亚之日》中的假3D地形完全不同。它们不再只是外形上与真正的地形相似，在功能上也与实际中的地形相同。地形的高低不仅决定了车辆的行走速度，而且还影响了战斗单位的射程。我在游戏里就常常利用高地的射程优势，用几个机械战士就挡住了电脑几倍于我方的兵力。



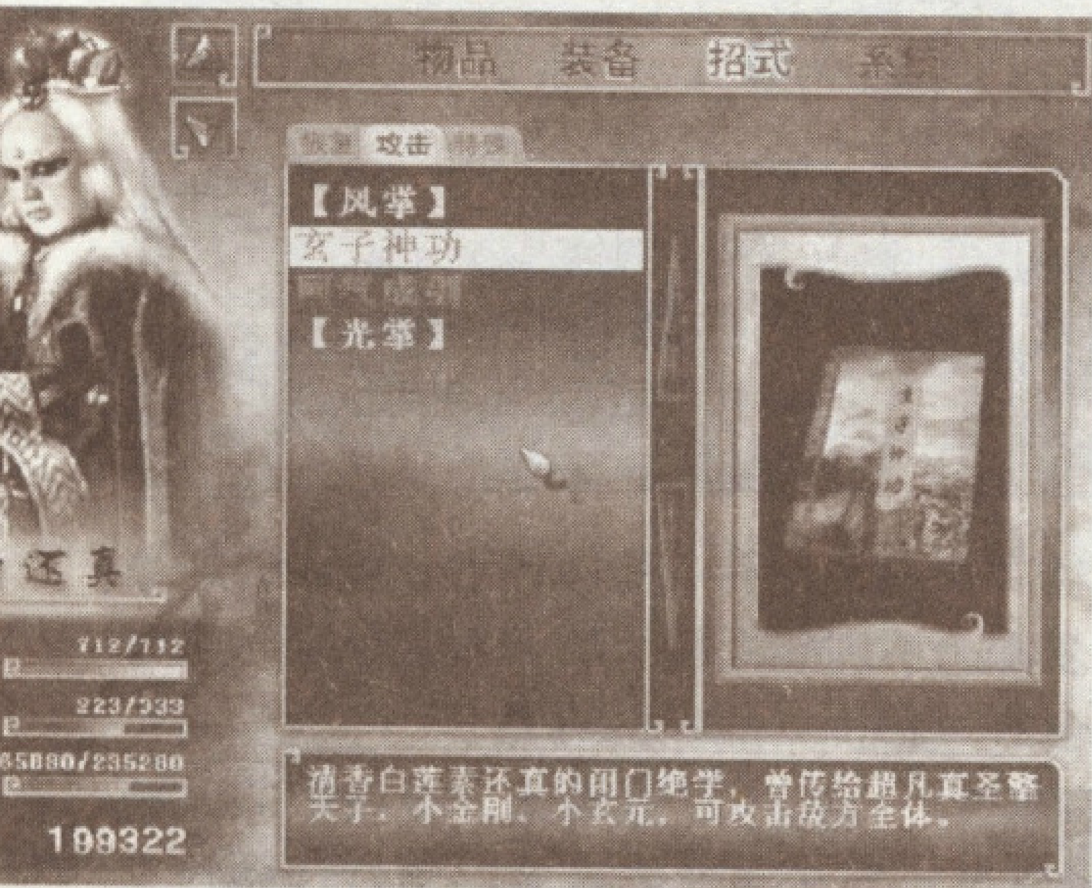
至于游戏其他方面的表现，从当前拿到的试玩版看，也都表现得中规中矩，可以说是一部不错的游戏。

编者的话： 从该游戏制作之精良可以看出Bitmap Brothers公司在该游戏上所花费的心思，但愿这个游戏能带给您更多的惊喜。

霹雳奇侠传



编者的话： 关于《霹雳奇侠传》的出身，很多人有很多种推测。当然，这些终究是推测而已，用大宇自己的意思来表示，《霹雳奇侠传》是用来弘扬民族文化的，不管主观上如何，至少我们希望在客观上是如此。你也可以把它当作一部小说，如果你真的当它是小说，就会有深于游戏的看法和感受。今天，我们就从小说的三要素：背景、人物、情节来展开讨论，来看看《霹雳奇侠传》是不是真的经得住小说式的推敲。



北京 puppy： 大宇，RPG，《仙剑奇侠传》，李逍遥，林月如，赵灵儿，拜月教主……

看见眼前这些，不知道各位玩家有什么感想？茫然、藐视、漠然、激动、狂喜，我想不外就这几种表情吧？反应茫然的人表示他从来没有听说过这个游戏，那么也就不算得是一个真正的游戏爱好者。而有其他的表情说明都知道这个游戏，只是各人的好恶不同罢了。

说这么多，不过是要说明大宇《仙剑奇侠传》的名气罢了，如今大宇已经成了黄金招牌，他说什么玩家们就会蜂拥随从。这不，又一部RPG在大宇手中诞生了：《霹雳奇侠传》。我也少有地用连续17个小时来把游戏通关，这中间不能不说有大宇部分的魅力所在。但是，品牌的魅力也绝对无法让我连续坐在电脑桌前达17个小时之久！除非……

除非什么呢？人性，是的，一种直露的人性情感的表白，在《霹雳奇侠传》里，我再次领略到了带有人性的东西。在这个游戏里，依然有悲欢离合，依然是爱恨情仇，但不再缠绵地展开，而是像霹雳般撕开人的心灵，滴嗒滴嗒地流着血，然后明白人性的本质。在这里看上去代表正义的一方与代表邪恶的一方，为了所谓的武林至尊称号，互相倾轧、陷害，几乎到了无所不用其极的地步。



纵观整个情节发展，似乎有“人命儿戏”的感觉，有时候你真的感觉到自己没有了是非之分。任何一个角色，你都无法预料其下一步的命运是什么。然而就在这纷纭变化中，世情百态就清晰地呈现在你面前，虽然是那么残酷！

这就是《霹雳奇侠传》对人性丑恶一面的展露，虽然过于直接，过于深刻。抹一把汗，幸好这不是现实；猛一惊心，也许它就在身边。

北京 易人： “小丑得道，一朝变奇侠；江湖凶险，快意大霹雳”，其实对于游戏里的世界，上面的话只是表达出了其中的万一，可以说，《霹雳奇侠传》的背景故事是迄今最为错综复杂、最为让人颤栗的，任何一个接触游戏的玩家，很容易就跌进这个“陷阱”里。我在玩了游戏12个小时后，仍然没有搞清楚里面所有角色的关系和他们真实的面目。



虽然在游戏类型上完全一样，《霹雳奇侠传》与《仙剑

奇侠传》二者似乎有着截然不同的游戏风格。在《仙剑》的传说故事里，给人的感觉是淡雅的抒情和婉约的感伤；但是在《霹雳奇侠传》里，所有人类情绪的宣泄是奔放的，热烈的，甚至带着死亡的气息。数不清的情仇爱恨，往往却是在刀光剑影的一刹那得到展现；情与爱，在一剑之中毁灭，仇与恨，在一刀之后延续。也许，这就是游戏名字中“霹雳”的本义吧？



同样影响着游戏风格的，还有游戏中人物的造型设计。《霹雳奇侠传》里所有的角色形象都采用了传统布袋戏的造型！从各种人物的造型来说，不管是善与恶，都有种冷冰冰的感觉，而且在性格上同样有所反映。

《霹雳奇侠传》除了情节设定上的奇特，在主人公的确立方面，也同样独辟蹊径。在游戏里，玩家们将要朝夕与共的是一个非常丑陋的糟老头子，一个人见人欺的角色，一个在你接手之前还只是江湖中的一个老混混，一个靠收埋尸体并窃取尸体上物品的可鄙的人，但同时他也是一个容易生存的人，因为江湖中稍有本领的人都不屑于杀他，怕辱没了自己名声。是不是很滑稽啊？没有想到吧？大宇别具一格的设定，给了所有玩家一次奇特体验的机会。

游戏的结局也是出乎我们意料的，在反反复复的“死而复生”之后，争夺江湖霸权的斗争，虽然最后告一段落（重新回到了那个叫做“清香白莲”素还真的手里），但是这一切似乎还没有完结，留给玩家的，还是余音缭绕的无穷思考，也许，这将是续集的故事吧。



北京　子龙： 大宇最新推出的中文RPG游戏《霹雳奇侠传》是一部幽默与诙谐并重，风趣与智慧共存的游戏，玩家将看到一种对RPG情节全新的诠释。“小丑得道，一朝变奇侠；江湖凶险，快意大霹雳”，大宇为《霹雳奇侠传》度身订做的这句广告词就是这个游戏真实的写照。

从游戏设计上看，该游戏基本上还是跳出了《仙剑奇侠传》的影响。在战斗画面，游戏则一改以往切换界面选择招式的方式，直接将下拉菜单融入游戏中，玩家只需要在想攻击或恢复的对象上点击，然后选择下拉菜单即可完成一次攻击。至于在属性的变动上就更大了，游戏中每个人物都有风、雷、冰、火、土、光、暗、力、等10种属性类型。属性值的高低将决定该属性内的武功伤害力的大小。而且，这些属性之间还互相牵制，因此，玩家在《霹雳奇侠传》中需要升级时要考虑的东西比较多。

在创新的同时，《霹雳奇侠传》并没有忘记大宇过去的辉煌，在游戏中，老玩家们将会发现许多



熟悉的武功和物品，在游戏的过程中，你还会遇见一个你做梦都想不到的人物（姓名暂时保密）。看到他，你会有一种恍如隔世的感觉。

根据可靠消息，游戏中的人物都是由大宇的首席动画设计师林克敏一手完成，因此我相信它们不会令玩家失望。记得有人曾说过：大宇的作品是绝对的精品。所以，无论你是一个中文RPG的新手还是一个《仙剑奇侠传》的Fans，对于这次千载难逢的强强联手可千万不要错过喔！

编者的话： 其实，游戏终究是游戏，当你把《霹雳奇侠传》当作小说般地阅读时，你会忘记它是源自一款游戏吗？大概不会吧。但是，对于那些热爱游戏的人来说，可能会对此视而不见，完全凭感情行事吧。《霹雳奇侠传》的不足之处再多，也不会比它的拥趸多。

补丁铺

非常幸运，掌柜的我能够在新世纪第一期的补丁铺上刻下自己的大名。哈哈……这实在是一种莫大的荣誉哦。掌柜的我在这里先给大家道一声新年快乐啦，并祝愿所有关心小铺的朋友在新世纪中心想事成，万事如意。

新世纪新气象，掌柜的我下面就要和大家谈谈小铺有哪些新的变化。首先，就是掌柜的我这回可是真的要功成身退了。为何？因为掌柜的今年要毕业了，手头还有很多的试验要做（俺修练的是生物），且马上就要写论文了，所以只好"大隐隐于市"，把经营多年的小铺拱手让出了，哦哦……我的心中还是有些不忍啊！不过，小铺绝不会一日无主，接着我就要告诉大家一个好消息，我的几个非常好的朋友——村雨、Commando、Salala、Jedi、步兵他们马上就会和游侠创作室的Ali一起共同主持小铺，继续为大家带来实用的补丁、修改器、存档……而老八我，也会在百忙之中祝小铺有一个更加美好的明天！

好的，我们还是言归正传，一起来看一下这一期的补丁铺里有哪些好东东吧：《雅岛小英雄Ⅳ》的升级补丁、《古墓丽影历代记》修改器和最强存档以及《新神雕侠侣》的升级补丁和修改器。OK，闲话少叙，大家还是随我一起入铺观瞧吧。

北京 老八

《新神雕侠侣》补丁包

相信在很多玩家还沉醉于昱泉国际的《笑傲江湖》时，大家都没有想过他们又会这么快就推出了《新神雕侠侣》，这一举动想必又会迷倒一大批RPG迷了。从游戏本身来说，游戏大体忠于原著，也有不错的创新，主线有两条，一是杨过从小孩最终成长为神雕大侠的成长经历，二是其与小龙女曲折的感情历程。游戏中有不少选项，决定了情节发展的多样性。另外还运用了动作捕捉系统，将各种武功绝学表现得淋漓尽致，活灵活现。

1 1.5B版修改器

这个修改器可以修改杨过的银两、等级、当前生命、最大生命、当前内力、最大内力、气力、防御、轻功、吉运、情感值、经验值等项目，在游戏初期即可拥有众多招式和强力绝招。

使用方法：直接运行子目录\SHEN04下的执行文件SHEN15B.EXE，然后进入游戏即可。玩家可以用"自动模式"以缺省数据锁定，也可以具体编辑需锁定的项目和欲锁定的值。大家要注意本修改器的版本是1.5B，针对《新神雕侠侣》繁体中文版v1.04。

2 1.03版升级补丁

这个升级补丁主要修正了：杨过等级提升后，学到的招式不会显示在介面上的问题；在战斗中装备掌套，战斗结束后掌套消失的问题；显卡芯片为Sis6326时，人物在场景中无法出现的问题；游戏执行程序没有侦测第二显示设备（如Voodoo2）的问题；储存进度时可能会造成不正常死机的问题。

使用方法：执行子目录\SHEN03下的执行文件SHENDIAO03.EXE即可自动将游戏升级。请注意，限量版玩家请勿使用该补丁，以免造成游戏无法正常执行。

3 无敌存档

这个无敌存档可将杨过的等级改为50，其它的属性改为999，不过体力和内力是随等级变化的。另外吉运没有改得很高是因为以免战斗太少的缘故。

使用方法：将子目录\SHEN1130下的文件拷贝到游戏DATA/SAVE目录下即可。

《古墓丽影历代记》补丁包

Tomb Raider Chronicles

听说《古墓丽影》的电影在明年就可以和广大影迷、游戏迷见面了，到时我们就可以一睹安吉丽娜·珠丽（这个家伙刚刚和丹泽尔·华盛顿演过Bone Collector，和尼古拉斯·凯奇演过60 Sec）的火辣风采了。而这个《古墓丽影历代记》对于以前发行的《古墓丽影》系列来说将会是一个句号，在此之后的系列将会是一个全新的《古墓丽影》。在“历代记”中，玩家将再次随劳拉经历以前在俄罗斯潜艇基地的冒险，以及在罗马古迹中的探索。当然，相信玩家在探险中会需要下面这些好东东的。

1 物品修改器

这是个用Magic Trainer做出来的修改器。

使用方法：直接运行子目录\TOMB5T下的执行文件TOMB5TRN.EXE，然后进入游戏，你就可以获得无限的弹药和血包等等东东了。

2 无敌存档

如果你使用这个存档，那么物品栏中的照明棒、小药包、大药包等等就无限了，不过你要重头开始游戏了。

使用方法：将子目录\TOMB5SAV下的文件拷贝到游戏安装路径下的存盘文件目录下即可。

《足球2001》球衣补丁

FIFA2001

1 守门员球衣补丁

这是为《足球2001》最新设计的守门员球衣，这样门将看起来就会与其他球员类似了。

使用方法：将子目录\F21GOAL下的文件拷贝到游戏的..\DATA\PLAYER\路径下即可。

2 球衣修改工具

想亲手修改队员的球衣吗？那你可就少不了这个修改工具啦，利用这个东东可以将FSH格式文档直接转换为KIT.BIG文档。

使用方法：先运行子目录\F21KIT下的执行文件F21SETUP.EXE进行安装，然后你就可以随心所欲地修改球员的队服了。

《猴岛小英雄IV——逃离猴岛》升级补丁

Escape From Monkey Island

在这个寒冷的冬日，Lucas Arts为我们送来了一道热腾腾的大菜——《猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛》。当我们读到Lucas时，大家一定会记得著名的《星球大战》系列和《猴岛小英雄》系列。而特别是《猴岛小英雄》更以其独特的卡通化的风格、妙趣横生的谜题、令人捧腹的搞笑成分吸引了不少玩家。非常有幸的是，我和我们工作室的Glamour、子龙刚刚一起汉化完这部游戏，因此对它还是非常“记忆犹新”的（是啊，15万字的翻译量呐）。这个的升级补丁解决了以下主要问题：

3D显卡的设置问题；在使用其他控制器来进行游戏时存盘会造成的问题；在游戏场景中有时出现的声音问题等

使用方法：运行子目录\MONKEY下的执行文件MONKEYUPDATE.EXE即可完成升级。

《生化危机Ⅲ—复仇女神》修改器

Resident Evil Ⅲ: Nemesis

《生化危机Ⅲ》想必很多玩家都已经玩到了吧，你身在“危机”当中有没有感到胆膻心惊呢？如果你真的感到害怕，就用这个修改器来壮壮胆吧，保证有效！

使用方法：先进入游戏，然后按下Alt+Tab键切换至桌面，再运行子目录\RE3T下的执行文件RE3TRN.EXE，将所有的属性Update即可。

本期补丁收录于《水晶宝合》2001年第2期

秘技屋

山东 村雨

轩辕剑Ⅲ外传——天之痕

熟悉DOMO小组游戏的玩家都知道，在他们制作的所有游戏中全体小组成员都会在一个隐藏地点“恭候”你的到来，为玩家提供一些强力的武器和装备，但每次都并非那样容易找到。在《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》中，DOMO就在天外村熬翁居前的水井里，可以说是最好找的一次。

生化危机Ⅲ——复仇女神

Resident Evil Ⅲ：Nemesis

赏金模式：待游戏胜利通关且开发人员的名单显示完后，将Next Game存盘以解开一个赏金模式的迷你小游戏。开始一个新游戏，选取刚才存储的那个游戏进度，然后选择The Mercenaries模式。在这一模式中，玩家可以控制Carlos、Mikhal或Nikoli从火车上开始游戏，最终到达那个起始房间，时限为2分钟。此间你要杀死各类阻挡你的敌人并援救平民，这样可以得到加钱而且还可以使时间延长。游戏结束后会有等级评定和赏金。得到的钱可用作购置性能更好的武器和弹药。

时装店的钥匙：待游戏胜利通关且开发人员的名单显示完后，将Next Game存盘可以得到一把钥匙，你可以用它来打开游戏开始时第一条大街上的那间时装店。进入房间后，可以更换主角的装束。

改变不同的装束：以难度等级Easy打通游戏后（等级要在F之上），可以得到女主角Jill在生化危机原作中的装束和《恐龙危机》中Regina的装束。以难度等级Hard打通游戏且等级为D的话，将得到两套装束，等级为C可得到3套，等级为B可得到4套，等级为A将得到全部的5套装束。另外的3套装束分别为警式迷你裙、迪斯科舞裙以及车手装束。

结语：以难度等级Hard打通游戏即可看到游戏的结语——在一短篇日记中记载了生化危机系列中每个角色在其各自的冒险历程后所发生的故事。以此难度等级打通游戏8次将解开所有的结语。

Jill的日记：在游戏中收集到全部的30条笔记和记录后，可以观看Jill的日记。

非凡速度

Speed Busters

在车赛开始或赛中输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

choperview：让你换个游戏视角。

fulofit：得到无限的nitro。

tagkiller：如果你从后面碰撞上了你的竞争者，那么他（她）会自动回到起跑线上。

notimelim：使竞赛模式下检查站无效，也就是你的竞赛时间将不再受限制了。

海狗

Seadog

在大海中，首先同时按下Ctrl和Z键，并键入以下字符串便可获得相应的秘技功能：

have life：船只修复，人员齐整。

expu mne：获得额外的经验。

deneg day：得到额外的金钱。

get me magic：大炮威力加大。

make screen shots：炮击没有损伤。

now i flying：同时按下Ctrl和F便可以移动摄像机。

fire from camera：按下小键盘的0即可从摄像机的角度开火。

teleport：同时按下Ctrl和L便可以将船只“传送”到摄像机所在的位置。

绵羊传奇

Sheep

第一关在麦田边上按X键，Bo Peep会和其他绵羊一起被传送到关尾。

在游戏中使用Motley攻关时，迅速按下q，w，e键可以让它攻击离它最近的绵羊，促使绵羊跳过任何障碍。

Adam Half Pint能够扔下pints让绵羊跟着他走，做法是：按住Alt+Shift并快速敲入pint。

法老王

Pharaoh

用Windows资源管理器，找到Pharaoh_Model_Normal.txt文件。在图标上按右键，选择属性，将Read Only属性去掉。再用记事本打开这个文件，读一下说明书，修改你想修改的数据。保存文件后，请记住在进行游戏前将Read Only的属性重新选上。

在游戏中按下Ctrl+Alt+Shift+C键并键入以下字符串，即可获得相应的秘技功能：

Pharaohs Tomb：取得本关胜利，进入下一关。

Fury of Seth：愤怒的神Seth发怒了，他会摧毁所有的军舰。

Treasure Chest：自由的Deben，会在城市的金库中增加1000deben。

mockattack1：让敌人的军队从陆上攻击你的城市。

mockattack2：让敌人的军队从海上攻击你的城市。

Bounty：使下一次洪水比预期的效果更好。要使用这个秘技，必须先祭拜Osiris。

Mummys Curse：使下一次洪水比预期的效果更坏。要使用这个秘技，必须先祭拜Osiris。

Pharaohs Glory：使城市每年的出口量增加50%。要使用这个秘技，必须要祭拜Ra。

Bird of Prey：使城市与贸易伙伴之间的贸易减少一年。要使用这个秘技，必须要祭拜Ra。

Supreme Craftsman：用额外的容量填满一个储物仓。要使用这个秘技，必须要祭拜Ptah。

Noble Djed：使造船工人、织布工人、宝石匠都有相应原料库存。要使用这个秘技，必须要祭拜Ptah。

Typhonian Relief：将要保护的士兵送到远处的地域。要使用这个秘技，必须要祭拜Seth。

Seth Strikes：摧毁城市中最好的军队和他们的要塞。要使用这个秘技，必须要祭拜Seth。

Cat Nip：用货物装满屋子和商店。要使用这个秘技，必须要祭拜Bast。

Kitty Litter：使城市受到一次瘟疫的打击。要使用这个秘技，必须要祭拜Bast。

Hippo Stomp：让一对愤怒的河马穿过城市。

Side Show：产生河马。要使用这个秘技，地图上必须要有河马出现。

Life From Death：让洪水冲积平原上的农田，在下一次洪水之后可以收获双倍的粮食。要使用这个秘技，必须要祭拜Osiris。

Big Dave：Ptah会摧毁城市中一些工业建筑。要使用这个秘技，必须要祭拜Ptah。

Grenow：Ptah会摧毁你的一个储物仓。要使用这个秘技，必须要祭拜Ptah。

Spirit of Typhon：Seth会干掉下一批中的一些侵略者。要使用这个秘技，必须要祭拜Seth。

新神雕侠侣

隐形道具：在游戏中除了能够明显看到的宝箱外，在屋内或主要场景还会有看不到的道具，如在杨过破窖门前的梯级和小沙丘处都能找到这样的道具。

无限情感值：在嘉兴镇上渡头桥边有一个老乞丐，给他钱会有30点情感值，次数不限。

艾丽丝漫游仙境

American McGee's Alice

在游戏选项中打开控制台，按~键激活控制台窗口后，输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

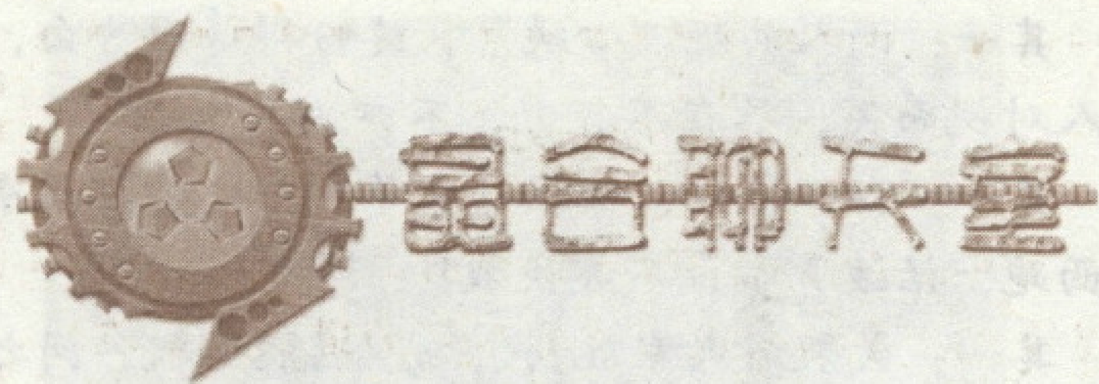
god：上帝模式

wuss：获得所有武器

noclip：穿墙

Email：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com





重庆 曹昱

我是贵刊的忠实读者，上大二的时候接触这位朋友的。读书的时候省吃俭用，一个宿舍都有一套期刊（哎，农村孩子，零花钱吃紧）。现在参加工作了，可以自己每月两本两本地买了。读文章，了解IT界的最新动态，打探游戏的最佳攻略。PC天书读了一下，在办公室里聊天也成了“权威人士”，许多装机方案还是我提出的，硬件发生故障，也可以分析一番，小毛病可以手到病除，令众人叹为观止。大毛病可不敢乱动，否则毁了一世英名，也败坏《大众软件》的名头，不划算。

游戏是电脑的前沿产品，许多游戏的配置要求远比大型软件还苛刻，这不是一件好事，因为电脑的主要功能还是工作，高配置一般都没有发挥它应有的作用。所以，比较受玩家喜欢的游戏最多是双CD，过大的容量又得让人对硬盘动大手术（嫌麻烦？用Format）。这是许多玩家不愿看到的结果。当然了，这是书面语言，是理论，许多时候还是要具体情况具体分析啦。

所以，我还是安装了大宇的《轩辕剑Ⅲ》，并于近日顺利爆机。游戏结束，仿佛走过了一段历史，有降妖除魔的快感，也有儿女情长的缠绵。伴随着冒险历程的终结，我的心情也时而紧张，时而轻松。人物的刻画个性鲜明，美工水平也堪称一流。

衷心感谢《大众软件》在以往给我的帮助，无论是在游戏方面还是在软、硬件方面，希望《大众软件》在新的一年里越办越好！

编者按：已经感动到垂泪，能够在新年伊始之际得到上帝们的鼓励实在是让我们这些编辑心慰得不得了，也是我们一直努力的方向。（手握拳，置于胸前，右脚前迈一步，我们一定会好好努力的！）

上海 徐斌渊

第一篇：明星效应。

我们请各位主角谈谈自己的生存之道。

游侠：安全第一，所以我使用××牌护盾。

野蛮人：攻击是最好的防守，请使用××牌战斧。

亡灵巫师：团结力量大，招唤手杖我只用××牌。

女巫：用知识武装起来的人是不可战胜的，我推荐××牌药水。

浪人：三十六计走为上，××牌时空门卷轴是您最佳的选择。

第二篇：杀人狂的由来。

野蛮人：我跳！我跳！我跳！

怪物A：那是什么？

怪物B：是青蛙。

怪物C：是袋鼠。

怪物D：是傻瓜野蛮人。

旁白：从此世界上又多了一个杀人（杀怪物）狂。

安徽 包春

I LOVE YOU——《大众软件》

我清晰地记得拿到第一本《大软》时的情形：那是1998年的5月，那年我才10岁，正在攻《沙拉那之剑》苦于没有攻略。别人借我一本《大众软件》，我当时就被这本封面华丽的杂志吸引住了。我看完了攻略又翻阅了全书，发现里面无非是一些硬件内容和我所不熟悉的游戏。这时我无意中翻到了“晶合聊天室”，里面幽默的语言把我逗乐了。于是，我把《大众软件》全部阅读一遍，虽然有些地方我还不能理解。

时间慢慢过去了，我的《大软》也一本本多了起来，钱包却也在一点点缩水。我虽然不会像那些“大软狂”一天跑8次书报亭，每次买它时，我甚至还抱着侥幸心理：先看看内容好不好再决定买不买。可是当我看见那绚丽的封面时，就会情不自禁地为它掏钱；我摸着带着淡淡油墨香的精美的铜版印刷纸时，一种幸福的感觉就会流遍全身：6.5元，值！我认为，《大众软件》就是这样一本全天下电脑爱好者不可不读的刊物。（老编大人什么时候能把我的“我认为”去掉就更好了。）

又有一次，我偶然看到了《大众软件CD》（现在有一个更动听的名字《水晶宝合》）。于是这一本本书一盒盒光盘，伴着我越长越大。在4、5、6月的CD手册里，《如何做一名成功的游戏撰稿人》一文给了我很大启发，使我改掉了临阵怯场

TOP TEN

的毛病。

我有个梦想，成年以后加入《大众软件》编辑部。最后，我要大喊一声："I LOVE《大众软件》！"

编者按：新年更有新惊喜，你会发现这6.5元的《大众软件》以崭新的面孔展现在"大软迷"们眼前，绝对带给你超值享受。（快来看，快来买啊！新鲜刚出炉的啊。）

广东　迪马

宿舍里又响起了黑龙的怒吼声、蒙古骑兵的马蹄声和地中海上的炮声。邻室A君过来后，直骂我们"无聊、低级、不学无术！"可恶！我手指战场上的美杜莎，问他："你可知此怪物之来历？"他竟然不知。于是，我便把关于美杜莎的神话告诉他。谁料他兴趣大发，逼我把其他怪物的来历说出来。没办法，我只有尽我所知，把《末日神剑》中绝大部分怪物的来历说出来。他若有所思地说："原来游戏也有学问的吗？"

第二天，号称"百GAMES不入"的A君，竟也装上了《末日神剑》，可喜可贺啊。

有的人玩游戏，是为了其画面、情节或享受战争的杀戮。但这些都是表面的东西，何不找一下与游戏有关的背景呢？这样，我们既可以从游戏中找到更多的乐趣，也能丰富自己的知识，何乐而不为呢？

最后祝各位编辑：奖金多多，工资高涨。

编者按：祝福谢过了，只是这话万万不可被老编听到啊（尽管我们都在期望这一天的早日到来）。看来游戏的魅力不仅会给人们带来视觉享受、心灵感受，同时还可以丰富知识。

陕西　张蕊

小妹为电脑游戏的忠实拥护者，作古人之"不亦快哉"颂我游戏，与诸玩友共乐：

其一：不用出门到游戏厅，不必被当作"不良少女"，还省下银子买口香糖，不亦快哉！

其一：玩"仙剑"不修改9小时通关，时常去义务指导菜鸟弟妹，不亦快哉！

其一：《大富翁》2—4玩时只选小美，屡屡获胜，人送外号"孙小美"，不亦快哉！

其一：男友好球，然中国队太不争气，咬牙切齿后在FIFA99上将欧美诸强横扫，神似阿Q，不亦快哉！

其一：两人共玩"心跳"，终盼得诗织告白，两人对视而笑，尽在不言中，不亦快哉！

其一：身体不佳，但在"古墓"中随劳拉姐东奔西跑，活泼异常，不亦快哉！

其一：大航海人家玩4代，我偏偏玩2代，问之缘由，答曰："2代好玩，我喜欢"，不亦快哉！

其一：小时考艺院附中未被录取，现在玩《明星志愿Ⅱ》，用Cheat之术，想干什么就干什么，不亦快哉！

其一：对战"红X"常被人狂扁，安慰自己"我玩电脑时，尔等还穿开裆裤呢"，立时心安，不亦快哉！

其一：听人介绍某某好玩，但硬盘只有2.5G，只得忍痛删去所爱，玩后甚感不爽，卸载后重装老游戏，如见旧友，不亦快哉！

其一：家中正版游戏十余款，纸盒塑盒琳琅满目，不亦快哉！

其一：D版光盘百余张，如正版则价值数万。想吾以不足千元而拥有，不亦快哉！

其一：常买软件，Z版店D版摊均8折，不亦快哉！

其一：单位工作操作电脑，公费买大软，免费用磁盘，Z版"瘟酒吧"，半夜可不花钱上网，不亦快哉！

其一：喜爱歌星的MP3终于集齐，不亦快哉！

其一：不用买书，从网上当下各类奇文，拷回家细读，不亦快哉！

其一：在269茶秀当斑竹，兼任全部聊天室统管，可以随意删帖踢人，不亦快哉！

其一：大热天给闺中密友装机，搞定后伊带我到冰屋相谢，吃掉了7个冰淇淋，不亦快哉！

其一：给晶合投选票，不亦快哉！

其一：写《家有电脑不亦快哉》，不亦快哉！

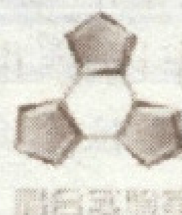
编者按：读妹妹奇文，不亦快哉！

曾有读者来信询问如果向"晶合聊天室"发E-mail究竟发往何处，现在向你提供如下地址：

苏琪：suki@popsoft.com.cn

阿飞：zjf@popsoft.com.cn

晶合聊天室　珏







我开始吃西瓜霜润喉片，正当我仔细研究润喉片的主要成分是否就是西瓜皮的时候，2001年的第一张榜单飘然落在我的桌面。嗯？按目前晶合实验室的人员规模来看，恐怕应该几年才能轮到一次榜评吧，为什么又是我？这个问题我当然没好意思去问苏琪，虽然总把她名字打成“俗气”，可那是微软的错。

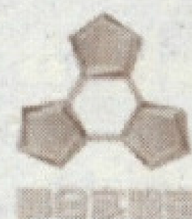
原因总归是多方面的，好在我相信存在就是合理的，咱们还是来看榜单。《星际争霸》上榜已经30个月，作为所有非法经营游戏的网吧的必备之宝，今次再上榜首，也在情理之中，最近几期也就它有资格和“暗黑Ⅱ”在榜上拉拉扯扯。《仙剑奇侠传》的问题我就不说了，让姚壮宪自己写检讨吧，都6年了还不出2代，还有胆来大陆开软星（SoftStar），不仅给咱TOPTEN脸上抹黑，简直是要和全国人民过不去嘛。据说今年要出仙剑网络版，我看也是没个谱。在仙剑上榜六周年的时候，咱得召集个碰头会，题目叫“六年内不做二代的后果（玩家研讨会）”，让大宇的小姚小蔡站两边老李站中间，大伙儿呈圆周状围绕，侃死了算。

“暗黑Ⅱ”在盗版骚扰，迟迟跳票的恶劣状态下还是卖火了，奥美卖完精装版再卖金装版，火啊！好游戏就是有人捧场，没辙。《剑侠情缘Ⅱ》3月内攀升到第7，也算难能可贵，国产游戏在本榜的最好成绩拥有者是目标的《铁甲风暴》，《剑下情缘Ⅱ》要窜到这一步，可能比较难，如果《傲世三国》能尽快赶上来的话，那么国内原创作品就会出现2款同时上前10的状况，那也算开天辟地吧？

值得庆幸的是，目前我们在榜上看到的大多数续作还是Ⅱ，如果满眼看过去都是Ⅳ、Ⅷ，那才可怕。能看到自己喜欢玩的游戏一代一代地发展下去固然是很好的事情，但是缺乏创新恐怕会是游戏的大忌。不像Windows，她的延续性保障了用户的原有投资，而游戏，还是多来点新的吧。

纵观TOPTEN全榜，30款游戏大都是声名显赫，有9款上过榜首，没上过前10的只有7款，提起来大多数玩家是耳熟能详。即便仅从技术角度考量，基本上都可以算好游戏，因为玩家的口味不同，喜好度也会有所不同。若以此榜按图索骥去购买游戏，应该不会给你带来太大失望。我们注意到，在我们的选票统计中，来自于网上的投票已经远远超过了传统的来信投票。因此，今年的TOPTEN将会有一个巨大的改版，我们将和数家网站合作，进行更大层面的网络投票，希望有更多的玩家参与到我们这个栏目中来，让这个排行能更细致地体现出民意。栏目的暂定名为“中国100”，除了游戏软件的排行外，软件的排行和硬件的排行（和《电脑新时代》合作）也将逐步纳入体系，我想，这是一个激动人心的工作，我们将会知道更多。关于这个改版的构思，还在继续完善中，目前我们已经选择了几家合作伙伴，希望有兴趣合作的网站也能和我们联络，一起来做。如果顺利的话，下期，最晚3月刊，你就能看到这种变化。

晶合实验室 水晶



CH00170466 X33RA9Y3PP

第四季度幸运读者

新疆	卢　亮	河南	王咸智
四川	李　林	吉林	张国春
广东	施任飞	江苏	石　亮
河南	张克疆	北京	郭鹏昊
天津	赵　冬	辽宁	丁大鹏

以上读者中，新疆**卢亮**获得本季度的特等奖，他将得到由**晶合时代公司**提供的3DAGPhantom卡一块，其余读者将得到由**奥美电子有限公司**提供的游戏《**弥塞亚**》一套。

另外，凡购买本期《大众软件》杂志的读者均为幸运读者，将获得由**智冠公司**提供的《**网络三国**》正式帐号一个（用此帐号可免费玩《网络三国》7小时）。该游戏的客户端收录在2001年1月份《水晶宝合》（即《大众软件CD》），读者也可到《大众软件》服务部邮购，详情请见本期编辑部报告。



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	2733	1	3	30	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2656	2	2	62	1	大宇
暗黑破坏神Ⅱ	2648	3	1	5	1	BLIZZARD
轩辕剑Ⅲ	2511	4	4	11	1	大宇
最终幻想Ⅷ	2436	5	5	9	4	史克威尔
明星志愿Ⅱ	2235	6	19	9	6	大宇
剑侠情缘Ⅱ	2027	7	9	3	7	金山
大航海时代Ⅳ	1914	8	6	14	1	KOEI
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1887	9	7	19	1	NWC
三国志Ⅶ	1743	10	8	8	8	KOEI
恐龙危机	1684	11	10	2	10	CAPCOM
帝国时代Ⅱ	1680	12	11	18	9	MICROSOFT
生化危机Ⅱ	1575	13	12	18	4	CAPCOM
模拟人生	1516	14	16	9	7	MAXIS
雷神之锤Ⅲ——竞技场	1503	15	14	11	10	id SOFTWARE
极品飞车——保时捷之旅	1456	16	15	7	15	EA
盟军敢死队	1379	17	20	27	1	PYRO
网络三国	1212	18	24	3	13	智冠
金庸群侠传	1154	19	18	48	3	智冠
大富翁Ⅳ	1106	20	13	25	1	大宇
家园	1046	21	21	12	10	UBI
笑傲江湖	1017	22	25	4	18	昱泉国际
明星志愿2000	988	23	22	2	22	大宇
足球99	950	24	23	22	5	EA SPORTS
三角洲特种部队Ⅱ	931	25	17	10	14	NOVALOGIC
心跳回忆——永远属于你	906	26	--	19	1	科乐美
网络创世纪	903	27	26	13	4	ORIGIN
命令与征服Ⅱ	898	28	28	13	7	WESTWOOD
欧洲杯2000	887	29	--	2	20	EA
弥塞亚	867	30	30	3	30	Shiny

TOP 30 排行榜

本期选票在94页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1. 星际争霸 *1863票*
2. 仙剑奇侠传 *1656票*
3. 暗黑破坏神Ⅱ *1548票*
4. 轩辕剑Ⅲ *1511票*
5. 最终幻想Ⅷ *1136票*
6. 明星志愿Ⅱ *1004票*
7. 剑侠情缘Ⅱ *927票*
8. 大航海时代Ⅳ *914票*
9. 三国志Ⅶ *843票*
10. 恐龙危机 *816票*

十二月幸运读者

浙江 周华	广东 顾飞	广西 孙平翼
河南 王田	江苏 秦凯	广东 刘德彪
广西 覃斌	福建 王影	
广东 刘智	吉林 王威	

以上幸运读者将获得由**晶合互动软件公司**提供的**《梦幻帝国Ⅱ》豪华版**一套。



你准备好接招了吗？

全力推出水晶宝藏，以答题闯关的形式，向勇敢的读者发出最强烈的挑战。

好书多多，最新、最热的图书尽在博库E-BOOK，

一月号抢先推出《口红》、《Authorware 5实用教程》等畅销图书。

每期收录上百个最新软件，自创刊以来，收录软件容量已超过了10GB。

广泛开展与各厂商的合作，特开设厂商展示专栏，大力推介国产优秀软件。

充分利用多媒体最新技术，尽显动画、电影及其它休闲栏目的风采。

新手学堂栏目继续制作全真教学软件《网虫之初》，手把手教你网上生活。

游戏扫描、攻略指引等原有栏目进一步发挥其强档优势，

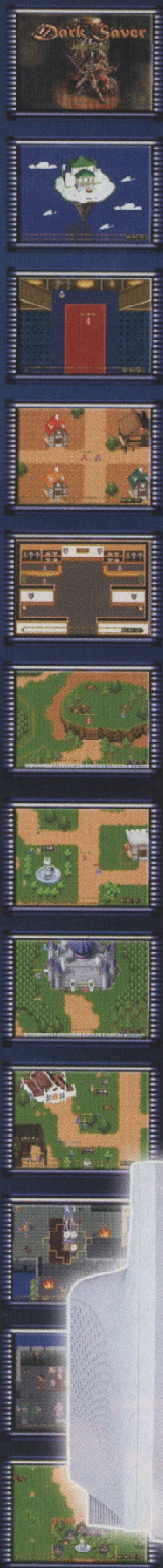
向玩家全面展示游戏中的真实体验。

2001年1月“大众软件CD”全新改版为：

水晶宝合



改变从2001年1月开始……







蓄费卡上市了，还有收藏价值啊！

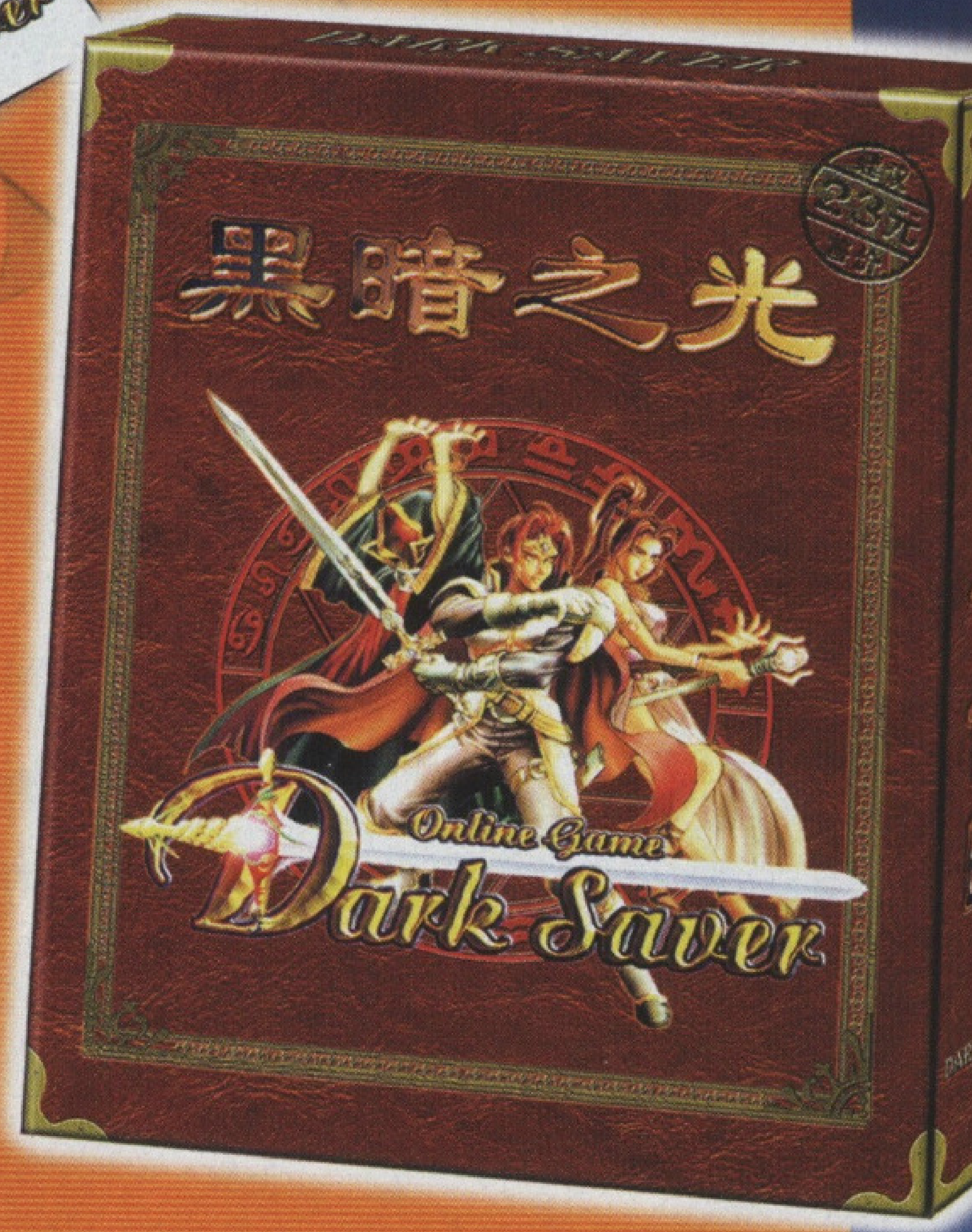
各位大侠

雷神
大盗
契彭
绝代佳人

各大门派

黑暗骑士团
新手同盟会
延平王府

2月2日，游戏大赛准时开幕，
每月有10台17" 三星彩显等
待天下英豪争夺，机会难得，
快来大显身手吧！





奖

WWW.MGAME.COM.CN

韩国经典网络游戏，Q版RPG

* 80种职业让玩家尽情扮演，800种武器道具让你挑花了眼！
* 独特网络千人对战系统，犹如真实战争一般，成败一线之间！
* 扑朔迷离的任务，神秘诡异的情节——

SAMSUNG
三星显示器

全国总代理
北京联邦软件有限公司
北京正普科技发展有限公司
请到全国各软件店、书报摊、网上商城直接购买
也可参见我网站公告邮寄或汇款购买



MGAME 宇智科通网络技术有限公司 电话：(010)62328775 62347312 62347313 E-mail:darksaver@.com.cn

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

梦幻帝国 拓荒时代

简体中文版

IMPERIALISM II

上市热卖中！
简装版：38.00 简体中文版
精装版：69.00 元（送 T 恤、帽子）

玩腻了复杂的《文明》系列后，你应该来个轻松简单的《梦幻帝国 II》。一款不容错过的游戏，其操作界面较前作大为简化却又不失其丰富的游戏内容，反而更能达到惊人的娱乐效果。

—PC GAMER

媲美《文明 II》的策略游戏

- 40余种海权时代军队与平民单位，并包含了300年间（公元1500——1800年）所发明的100余种科技成果
- 更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧
- 高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观
- 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界
- 支持各种多人连线对战功能







捍卫总动员

Battle Commander

你会选择哪一方？是捍卫家园，还是夺回家园？

上市热卖中
简体中文版：48.00 元

6500 万年前，地球受到流星的撞击。大地变成了火海，天空布满了烟尘，地壳移位，臭氧急剧增加。任何生物都无法在这种环境下生存下去。当时地球上的高智慧种族“战斗者”，被迫离开家园，到遥远的外太空寻找新的居住地……

6500 万年后，地球被现代人类控制着。由于过度使用地球资源，生态环境一天比一天恶化。就在这个时候，当年背井离乡的“战斗者”族又回来了。他们发现地球被这些低智慧的人类破坏得不成样子，非常气愤，决定把地球从人类的手中重新夺回来……







韩国GEOMIND ENTERTAINMENT制作　圣教士科技股份有限公司授权
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理　金版电子出版公司出版



北京晶合互动多媒体软件有限公司
通信地址：中国北京海淀区苏州街邮局 89-045 信箱
邮编：100089
电话：010 - 82635558　传真：010-82634615
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn

分销电话：010-82634097、82634089
传真：010-82634088

邮购中心
邮购地址：北京海淀区苏州街邮局 045
邮编：100089
电话：010-82634092、82634107

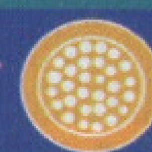
晶合软件销售连锁组织总承销、大众软件邮购中心办理邮购 全国各地大众(晶合)软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售



育碧软件 台湾大宇

携手推出

买28元 送28元

随游戏附送  快可立 Kuai ke li 抵用券

简体中文版 2001年元月上市

让您亲身享受经营饮料量贩店的乐趣

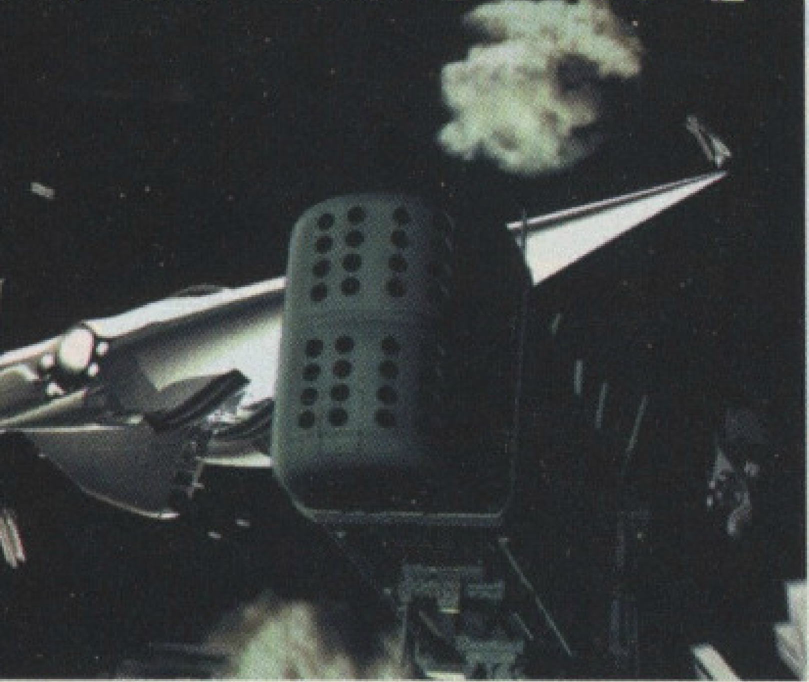
银河英雄传说V

简体中文版

48元

2001年元月上市

以日本著名作家－田中芳树的畅销小说《银河英雄传说》为蓝本，重现浩瀚宇宙中，星际舰队间相互作战的SF战略模拟游戏





桌球俱乐部

48元

2001年元月上市

逼真全面的桌球游戏

含斯诺克、美式8球、美式9球等

多种游戏方式

创世纪企业王国

简体中文版

48元

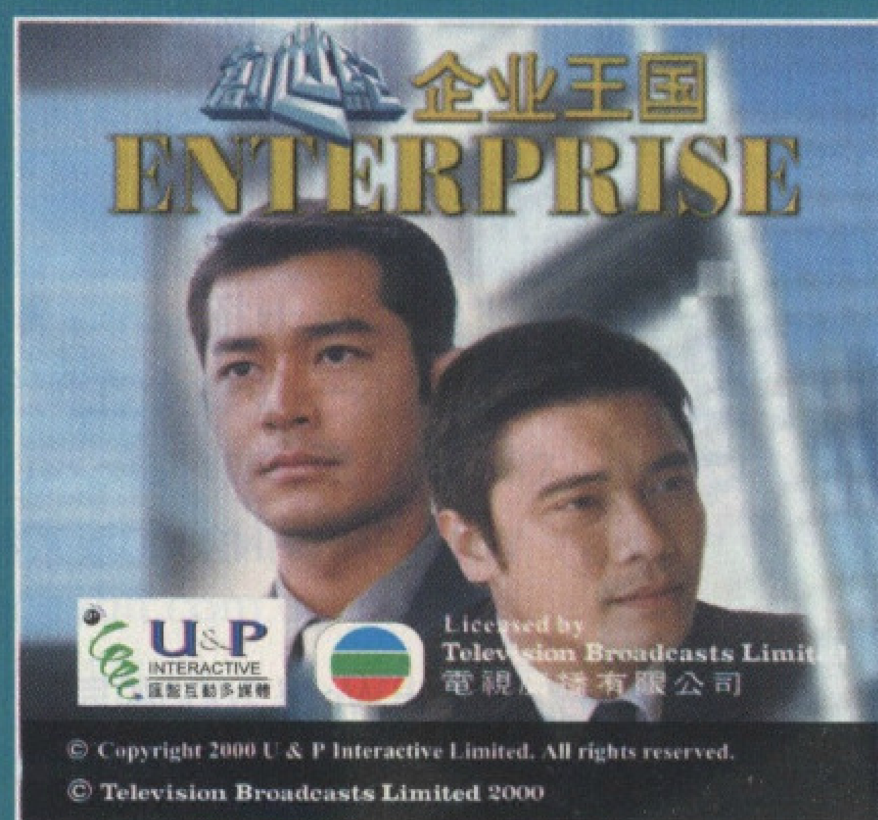
12月初上市

同名百集香港无线连续剧

即将在全国地区上映

谁说命运不由己

创出游戏新世纪



POPSOFT 大众软件

总第90期

2001.01

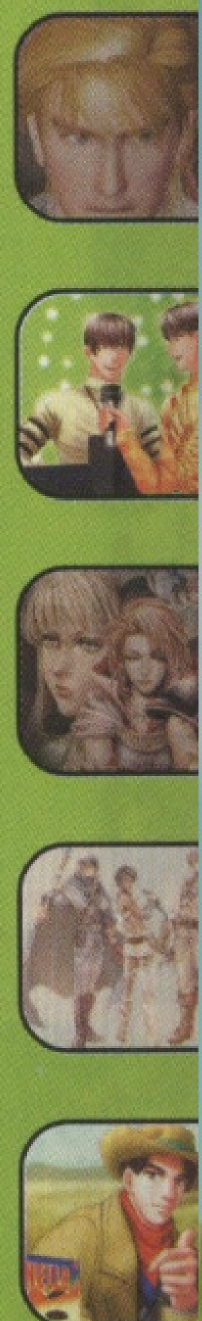
目录





大众软件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编：高庆生
副 主 编：袁聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
杨文韬 汪 澎 王 刚 王 晨
汪 铁 郭新宇 董汉涛 李广才
彭 程 任 然 朱俊飞
校　对：郑佛水 杨卫兰
本期责编：汪 澎
广 告 部：李诚(主任) 李怀颖 苏靖 蔡蕊
发 行 部：陈志刚(主任) 闫海娟 韩灵合
特约读者服务部：晶合时代软件技术公司
张友利(总经理)
美术编辑：祁津忆
版式制作：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷：中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号：ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号：大众软件(82-726)
大众软件CD(82-727)
发　行：北京报刊发行局
订　阅：全国各地邮局
国外发行：中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
邮购中心：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
发行部电话：(010)67173550
传　真：(010)67150881
采编组电话：(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-309
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
传　真：(010)67150983
邮购中心电话：(010)82634107、82634092
读者服务部电话：(010)67164859
网址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：2001年1月1日
零 售 价：人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元



编辑部报告

全新改版终于出炉，在价格不变的承诺和铜版纸价格上涨的压力下，发行部和编辑部辗转腾挪，思前想后，在成本和规格之间考量再三，终于做出了2001年的第一本刊物。相对12月的试改版，应该有所进步吧，如果能得到读者诸君的首肯，那也算没有辜负2001年。

这是一个崭新的世纪，《大众软件》在这一刻也是崭新的，如同初生婴儿一般纯粹明亮。伙同你们崭新的心情，让我们一起认真玩吧。2001年的新《大众软件》，和你的期望有差距么？希望能做出哪些方面的修正？请来信告诉我们，我们会珍惜每一份来自于你们的意见，因为，这就是我们的方向。

在12月的试改版中，我们美编因首次接触彩色目录而兴奋过度，恍惚之间使用了大量的色块，唯恐天下人不知道这是彩页，很多人的眼睛因此被打败。不过，听说那样的绿色比较养眼，从头到末看一遍，相当于做了8次眼保健操。

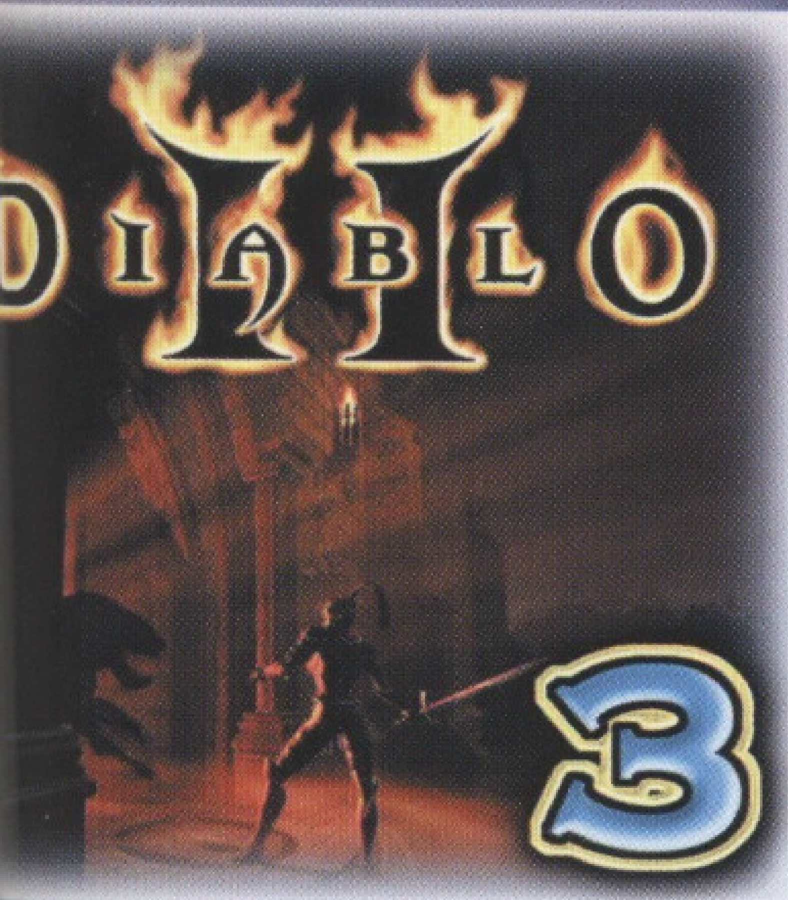
订阅今年大众软件半年以上的读者将收到一份礼物，这就是夹在本期刊物中的第六届大众软件奖奖券。不过不是每本杂志都夹带的，只有在邮局或者本刊读者服务部订阅半年以上的读者才会拿到。去年的大奖港澳风情游没你份儿？来拿今年的大奖吧，没准，也许，可能，就是你。而且今年的大众软件奖系列活动也将更加精彩，多多参与，多多好玩，多多拿奖。

本期的TOPTEN的幸运读者为每位正在阅读杂志的读者，本期奖品为《网络三国》的免费账号，虽然只有7小时，那也足以领略网络游戏的风采了，这样的好东东自然是人人有份。《网络三国》完整版游戏随本期《大众软件CD》（水晶宝合）附送。没有购买到2001年1月《水晶宝合》的读者，可在本刊读者服务部邮购《网络三国》完整版，价格为19元（含邮费）。邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱，邮政编码：100089，邮购电话：（010）82634107、82634092。《网络三国》服务热线为：（010）62961402。

除了上网玩游戏，不知道这个新年大家准备怎么过。也许看看书，睡睡觉也是不错的选择。有没有考虑过在寒冬中出一次远门么？某年的冬天，我独自一人呆在哈尔滨，住在一家酒店里，只想一个人过个孤单单的春节。零下20几度，洗脸的时候头发被水打湿，出门就冻上了，这就是北方严冬。大年初一，在松花江上驾马车迎着飞舞雪花狂奔，也蛮有意思。某一年的冬天，还是独自一人，这回是在海南岛，天气暖洋洋，空气湿润。大年初一的早晨，我在人民公园的人工湖里划船，游园的人很多，可我没有惊梦，呵呵。人生本来没有什么特别的意义，有各种存在的方式可供选择，我们上网聊天，工作，娱乐，休息，再工作，这样的循环也许会让人烦躁，但是，让生命变得更有趣一些的努力一直不会停止。也许改版后的大众软件，会给你我的生命都增加一些乐趣吧。

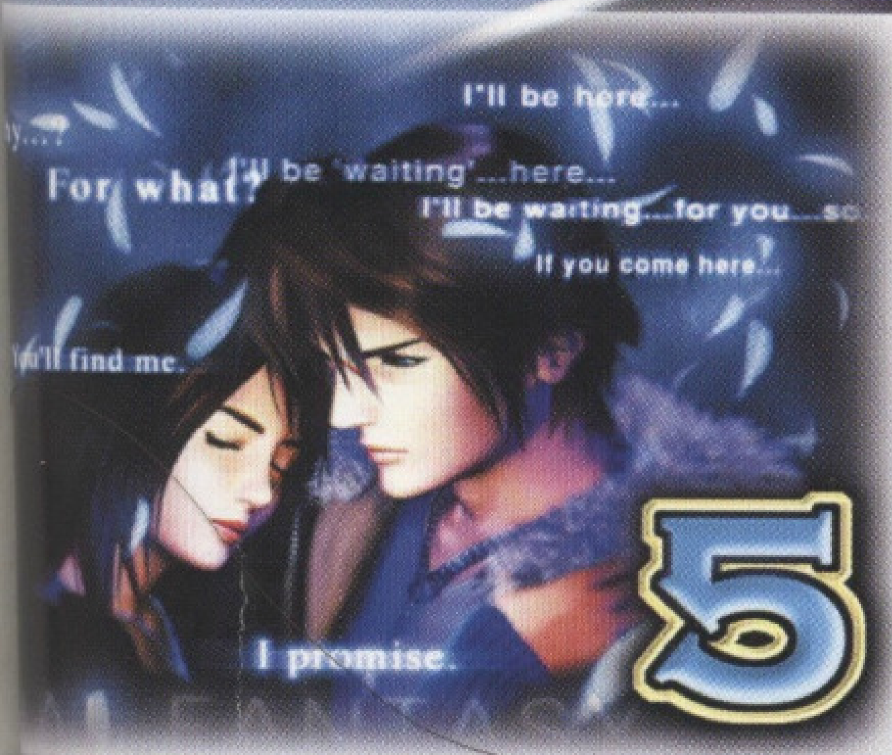
黑暗@POPSOFT.COM

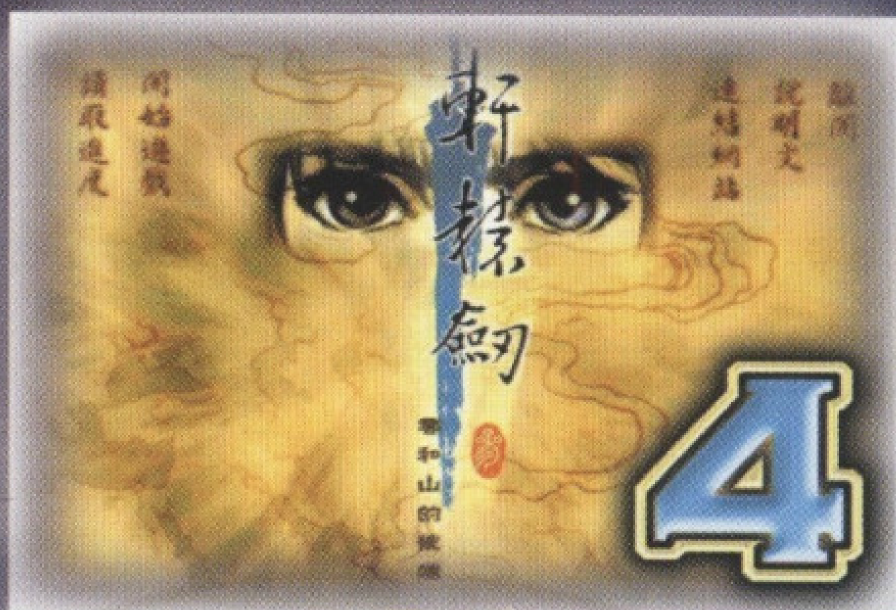
TOPTEN

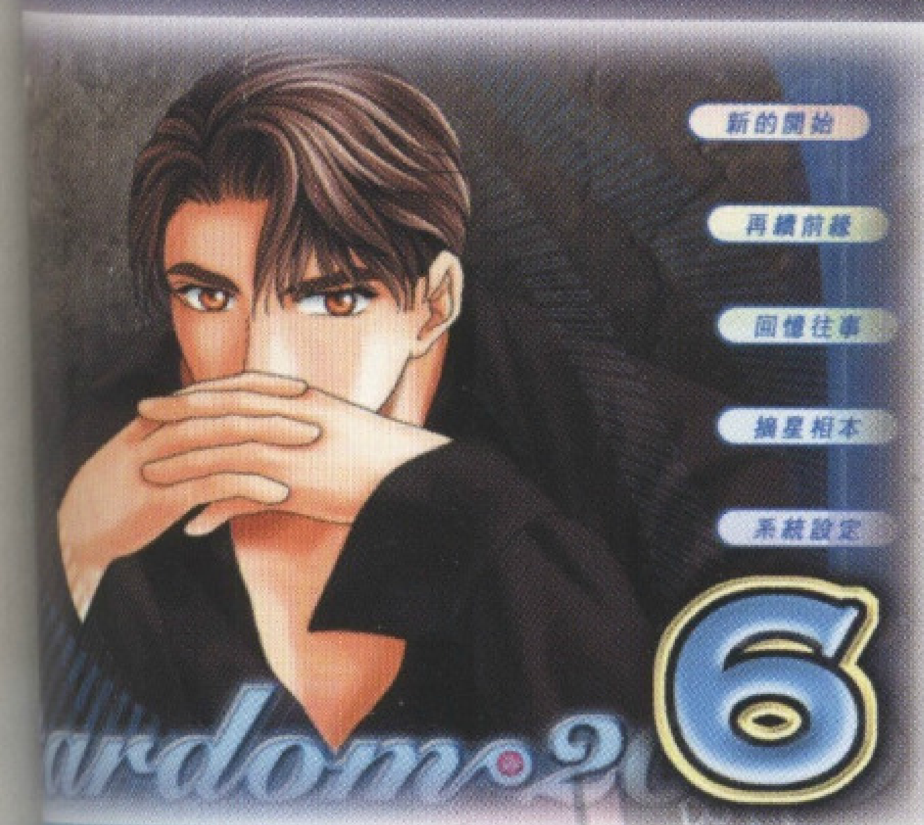




















1 星际争霸

2 仙剑奇侠传

3 暗黑破坏神 II

4 轩辕剑 III

5 最终幻想 VIII

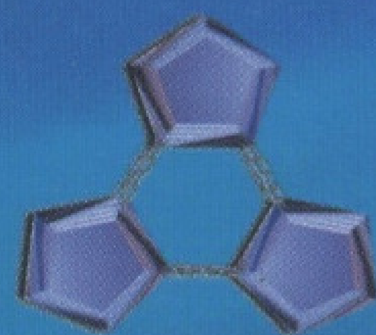
6 明星志愿 II

7 剑侠情缘 II

8 大航海时代 IV

9 魔法门之英雄无敌 III

10 三国志 VII



晶合实验室

零售价：6.50元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN